HÍREK • SZEMLE • ELŐZETESEK • EXKLUZÍV DEMÓK, A VILÁG LEGKERESETTEBB VIDEOJÁTÉK-MAGAZINJA

ÚJ FORMA!

Hivatalos Magyar

PlayStation® Magazin

Ára: 1990 Ft

PlayStation

KARÁCSONYI KÜLÖNKIADÁS

A VILÁG LEGNAGYOBB VERSENYE VISSZATÉRT!

GRAN TURISMO 2™ THE REAL DRIVING SIMULATOR

PRÓBÁLD KI MOST!

EXKLUZÍV BEMUTATÓ!

ELŐZETES ÉS JÁTSZHATÓ DEMO!

SZEMLE DÖMPING!

THIS IS FOOTBALL
ROADSTERS
NHL 2000
PAC-MAN WORLD
NO FEAR DOWNHILL MOUNTAIN BIKING

RESIDENT EVIL 3

Hozzátok a halottakat – a zombi thriller újra tombol! Nincs menekvés

METAL GEAR: A FILM

Solid Snake a PlayStation 2-ön és Hollywoodban? A legújabb hírek

CRASH TEAM RACING

Figyeld a narancsszínű bundát – gokartba pattant, és leszorít az útról!

PLAYSTATION 2 HÍREK ■ MESSIAH ■ BEATMANIA ■ MUNCH'S ODDYSEE ■ COLIN MCRAE RALLY 2 ■ AZ ÚJ PANKRÁCIÓ – LICENSZ

Előfizetés

1306 Budapest 35 Pf. 141
Telefon: 457-1123

OTP bankkártyával: (06-1) 266-0000
InterTicket Kft.
1088 Budapest, Szentkirályi u. 8.

PlayStation Stáb

Nemzetközi stáb:
Főszerkesztő: **Mike Goldsmith**
Vezető művészeti szerkesztő: **Jez Bridgeman**
Műszaki vezető: **Nicky McClure**
Művészeti szerkesztő: **Milford Coppock**
Művészeti szerkesztőhelyettes:
Simon Middleweek
Játékszerkesztő: **Justin Calvert**
Rovatvezető (tippek): **Dan Mayers**
Rovatvezető (lemez): **Catherine Channon**
Produkciós asszisztens: **Andrea Toal**

Fotó: **Pete Loretz, Martin Burton, Jude Edginton**
Munkatársak: **Nicolas Di Costanzo, Pete Wilton, Nick Jones, Andy Lowe, James Price, Paul Rose, Paul McKenzie, Sam Richards, Steve Bradley, Oliver Hurley, Stephen Lawson, Kieron Gillen**

Magyar stáb:
Lapigazgató: **Szabó Zsolt**
Főszerkesztő: **Jancsina Attila**
Főszerkesztő-helyettes: **Horváth Henrik**
Grafikai munkálatok: **Papp Levente**
Szerkesztőségi titkár: **Kapuvári Marietta**
Munkatársak: **Balázs Ildikó, Szántó Panka Ágnes, Fülöp Judit, Béres Endre, Drapos Gergely, Palkó Lajos, Szikszai András, Tóvárosi László, Földessy Máté, Tóth Péter**

Fotó: **Lethenyei László**

PR-kapcsolatok: **dr. Klausz Anikó**

Kiadó: **COMPUTER MÉDIA KIADÓI Kft.**
Hirdetésszervezés:
PRESIDENTS PRODUCTIONS Kft.
1033 Budapest Flórián tér 4-5.
Tel.: 387-8219, 387-8614
Tel./fax: 387-8249

Nyomdai munkák: **Kobalt Produkciós Iroda**
1047 Budapest, Károlyi I. u. 10.
Terjesztés: **MÉDIA TRADE Bt.**
Tel.: 352-0662
MAGNEW Kereskedelmi és Szolgáltatói Kft.
1073 Budapest, Dózsa György út 80. 1-2A
Tel.: 322-44-03

Terjeszti: **Nemzeti Hírlapkereskedelmi Rt. és regionális részvénytársaságok, Budapesti Hírlapkereskedelmi Rt. és a kiadó**







Szerkesztői levél...



Az egész szerkesztőség nevében boldog Karácsonyt kívánok minden kedves Olvasónknak!
A fenyőt megvettétek már? Talán odakünn fagyoskodik az erkélyen, a hidegben, hogy majd a Szent Estén, amikor behozzátok, és szépen feldíszítitek, árasszon magából kellemes erdő-illatot, miközben a gyertyák kigyúlnak? Karácsony este! A család hosszú rohanásban megfáradt tagjai néhány pillanatra egymásra találhatnak, párás szemmel bontogatják ki csillogó csomagolásukból a hosszú idő alatt gondosan válogatott ajándékokat, meghatottan koccintanak egy pohár pezsgővel...
ÉS VÉGRE benyomhatod a *GT2* demot a PlayStationbe, és nyomhatod a gázt, hogy szakadjon a beton, ÉS AZ ÉGVILÁGON MINDENKIT LELŐHETSZ A RAINBOW SIX-BEN!!!
Remélem, hogy valójában túlkapásoktól mentesen sikerül majd beillesztened új számunkat az otthoni ünnepségek menetébe. Jól fog esni a bőséges vacsorák után egy kis olvasgatás, majd levezetésképpen egy kis mozgás, amire a *FIFA 2000*-nél nincs is alkalmasabb. Úgy találod Te is? Helyben vagyunk.
Demo CD-nk igazi csemege. *GT2, Jade Cocoon, FIFA, This is Football* – ezek az ismertebbek. De itt van derült égből villámcsapásként a retrógyöngyszem, a *Pong!* Vajon gondoltad-e, ezelőtt tíz-tizenkét évvel, amikor a TV-foci előtt gubbasztottál gúvadó szemekkel, vagy később, amikor a fehér pálcika csak múlt idejű lidércnyomásnak tűnt a mesés grafikájú Atarik mellett, hogy 2000 telén ugyanezt a játékot fogod bűvölni, csak ráadásul két pingvin idétlenkedik a jégpálya közepén? Ha „igen" a válaszod, azonnal menj el jövőkutatónak!
Vagy a *Crash Team Racing,* ugye. Azt hihettük, valami *Speed Freaks*-klón közeleg; de próbáld csak ki! Nemigen fogod abbahagyni... de hagyjuk a játékismertetést. Térjünk rá 2000-re, vagy ne? Ilyenkor már mindenkinek van bulimeghívása – elvileg a PSX rajongóinak könnyű a helyzetük. Összejönnek páran, összekötik a gépeket, és máris indulhat valami multiplayer-gyilkolósdi, amit csak az óra ütései fognak félbeszakítani: bing-bang... Az új évezred beköszöntött!

Sikeres, boldog Új Évet, vidám Szilvesztert és minden egyéb jót kívánok!

Jancsina Attila (főszerkesztő)

PÖRGESD FEL!

PSM EXKLUZÍV!



CÍMLAPSZTORIK

TÖBBET AKARSZ TUDNI? ERRE TESSÉK!

PlayStation Magazin TARTALOM

1999. KARÁCSONY



014. oldal

Messiah

A Shiny főnöke, Dave Perry bemutatja a *Messiah* kifacsarodott világát



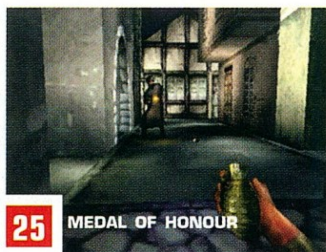
020. oldal

Gran Turismo 2

A *PSM* bemutatja az útmutatót és a demot a világ legjobb versenyéről



18 MUNCH'S ODDYSEE



25 MEDAL OF HONOUR



26 RESIDENT EVIL 3: NEMESIS

„Karácsonyi Numbe One. Garantáltan..."

GRAN TURISMO 2 020. OLDA



14 MESSIAH



Tény: *A hivatalos UK PlayStation Magazin* a világ legnagyobb példányszámú videojáték magazinja. Az egyetlen olyan magazin, mely minden hónapban a hivatalos demojátékokat tartalmazó CD-vel jelenik meg. A *PSM* a legjobban megírt és a legáttekinthetőbben tervezett magazin, mely az üzletekben kapható. Ez a piacvezető pozíció számunkra azt jelenti, hogy a játékokról tisztességes tájékoztatást adunk, és az olvasóink érdekeit tartjuk szem előtt azzal, hogy a saját véleményünknek adunk hangot, melyet nem befolyásol más játékismertetés vagy beszámoló. A *PSM* az egyetlen olyan magazin, melynek igazán súlya van a PlayStation iparágban, és ennek az az oka, hogy mi az igazat nyomtatjuk ki. Legyen szó akár a játékokról, akár az iparágról vagy a PlayStation-nel kapcsolatos bármilyen dologról, a mi cikkeink mindig egyértelmű véleményt hangoztatnak, tisztességesek és informatívak. A Sony-val való kapcsolataink a tőlük kapott kizárólagos információkra és játékdemokra terjed ki, de nem befolyásolja szerkesztőségi nézetet. A *PSM* 100 százalékosan és garantáltan független szerkesztőség. A *PSM* felnőtt stílusban és szórakoztató formában jelenteti meg a cikkeit. Ezek a cikkek mentesek a technikai zsargonoktól, de a *PSM* a színvonal fenntartásának kedvéért alkalmanként csak egy bizonyos kör által érthető poénokkal és infantilis humorral él. Ezeknek megértéséhez csak annyi szakismeretre van szükség, mely minden PlayStation tulajdonos részére elengedhetetlen. Mi közöljük a legfrissebb híreket, meginterjúvoljuk az iparág legfontosabb embereit, megtárgyaljuk a leglényegesebb témákat és ismertetjük a világ legizgalmasabb játékait. A CD-mellékletünk segítségével olyan PlayStation játékok exkluzív pályáit próbálhatod ki, melyek *még nem* jelentek meg az üzletek polcain. *PSM*: a világ legnagyobb példányszámú videojáték magazinja. Ez tény.



034. oldal

Crash Team Racing

A *Speed Freaks* volt az aperitif, most pedig ide a főfogást!



SZEMLE

RENDSZERES

CD-Melléklet

A legjobb lemez, ami valaha volt? Könnyen lehetséges. Csúsztasd a konzolba, és foglald el magad a PlayStation világ új remekeivel!

GRAN TURISMO 2 — Játszható
A világ legjobb autóversenye visszatért! Tegyél néhány kört a festői Róma körüli pályán!

FIFA 2000 — Játszható
Man Utd és Bayern München mérkőzés. Lehet, hogy nem 2:1 lesz a vége?

CRASH TEAM RACING — Játszható
Crash visszatért! Kergesd meg Cocot és dr. Neo Cortexet a pályán!

NBA 2000 — Játszható
Kosárlabda felsőfokon

RAINBOW SIX — Játszható
Tom Clancy thrillere PlayStationön. Feladat? Túlélni.

JADE COCOON — Játszható
Eljött az RPG ideje – fel a csillagos kalpagot és elő a mágikus botot!

THIS IS FOOTBALL — Játszható
Valóban, ez a futball. Gördülékeny és könnyed labdatánc

PONG — Játszható
A galaxis első videojátéka 3D-s átiratban. Retró rajongóknak

ATARILAND COMPILATION — Videó
Előre a jövőbe a Hasbro új retró-gyűjteményével

MOST LAPOZZ A 45. OLDALRA





„A Crash Team Racing egy csodás gokart élmény!"

CRASH TEAM RACING 034. OLDAL



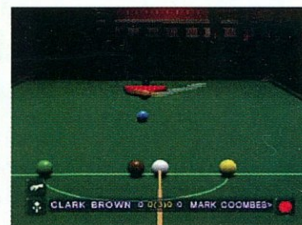
LOADING

HÍREK A PLAYSTATION VILÁGÁBÓL...



EBBEN A HÓNAPBAN...





A snooker, amilyennek lennie kell. A BBC2 adás vészjósló hangalámondással (fent). Ezalatt (balra) a versenyző kollégák pályarekordot futnak. Bocsi!

MCRAE, MÁNIÁKUSOK, RONTOTT LÖKÉSEK...

HÁROM JÁTÉK A LEGJOBBAK KÖZÜL

PSM EXKLUZÍV

A CODEMASTERS NYILVÁNOSSÁGRA HOZZA A 2000 ELEJI FELÁLLÁST

Lehet, hogy Kaliforniában van a Szilikon-völgy és Skócia büszkélkedhet Silicon Glennel, de a PlayStation tulajdonosok számára mikro-Mekka Warwickshire-ben van, a Codemasters szilikonfarmján. A tehenek és karámok között a *PSM* meglátogatta a *Colin McRae Rally*, a *TOCA Touring Cars* és a *Micro Machines* otthonát, hogy kiszagolja, mi történik a Codemasters háza táján.



Először is, ejtsünk néhány szót a *Micro Machines 4*-ről, amelyet most már *Micro Maniacs* néven ismerhetünk. Miért a névváltás? Nos, azért, mert a pletykák igaznak bizonyultak. A kis emberkék eldobták a kerekeket és most már saját lábukon szaladgálva okoznak kavarodást. A *Micro Maniacs* producere, Richard Baxter a következőket mondja ezzel kapcsolatban: „Az autók adta lehetőségeket már korábban teljes mértékben kihasználtuk. Ezúttal valami mást akartunk kipróbálni, így teljesen új karaktereket terveztünk és 3D-s játékot készítettünk ezek főszereplésével."

Igazat mond. Ezek az apró lények mintha egy rajzfilm és egy keszekusza sci-fi bizarr keresztezéséből jöttek volna létre – van, aki Pyro névre hallgat és van, akit Maw Maw-nak hívnak; a kis figurák napalmmal, vagy épp energiabombával kedveskednek egy-

Colin szép új Ford Focus autója teljes, 700 poligonos glóriájában. Az átlátszó szélvédőn keresztül látható, ahogy Colint és társát ide-oda dobálja a pályán haladó kocsi.

másnak. Sok közös van a régi autók és az új szereplők között – most is kicsúszhatunk a kanyarban, de a 3D környezet és a kétlábúság sokkal több gonoszkodást tesz lehetővé. Baxter szerint „a *Micro Maniacs* lényege az, hogy egy jót nevessünk a barátainkkal. Az új karakterek alkalmasabbak erre, mert interaktívabbak, mint az autók. Képesek futni, ugrani, csúszni és akár egymással is megküzdeni." Valóban, ahogy az egyik kis furcsaság felmászik egy létrára, a másik meg egy játékvonat tetején ugrabugrál, majd a következő pillanatban már az egész társaság az ég felé repül, eldobjuk a joypadet a röhögéstől.

Szerencsére a *World Championship Snooker* valamivel érettebb természetű. Tévészerű nézete miatt talán nem egészen adja vissza a biliárd igazi élményét, de mégis van valami vonzó abban, ahogy nemes eleganciával, teljesen renderelten az asztal fölé hajolunk. A tömeg köhint, Dennis Taylor a mikrofonba sóhajt, a játékosok lakonikusan krétázzák meg a dákójukat és lökik a golyókat kifogástalan kinézetű szmokingjukban. Van a programban mestertanfolyam (Master Class Tutorial), trükk-szekció (Trick-Shot Section), és külön érdekesség, hogy a fizikai engine-t egy asztrofizikus tervezte.

A legjobb az egészben az, hogy a célzórendszer nem csak a lökés útját mutatja meg, hanem a golyó pályáját is a koccanás után – így viszonylag hamar letakaríthatjuk az asztalt és még egy kis geometriát is tanulhatunk. Hírességek hozzájárulása (Stephen Hendry nevét lehet legtöbbet hallani ezzel kapcsolatban) is várható.

„A lökhárító úgy lóg le, mint egy törött állkapocs, a talajt karcolja, majd szépen leesik"

Említést kell tennünk arról is, hogy a *Colin McRae Rally 2* pompásan néz ki. Lehet, hogy Colin a Subarut egy Fordra cserélte, de ez a játék akkor is tuti. A *PSM* megszemlélte a dolgot, és azt kell mondanunk, hogy a különbség az eredeti és a folytatás között szinte sokkoló. A játék engine-t úgy finomították, hogy most már másodpercenként több frame-et és magasabb poligon-számot produkál (az autón 700 – a korábbi 400-hoz képest). Az új fényvisszaverődési technológiák (a táj torzított képe megjelenik a karosszérián) alkalmazásának köszönhetően az autó fémesen ragyog és a szélvédő is félig átlátszó, félig tükröz. Ó, igen!

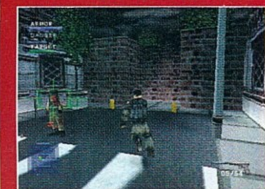
Ennél is fontosabb, hogy a kocsi még látványosabban esik darabjaira. A lökhárító úgy lóg le, mint egy törött állkapocs, egy darabig a talajt karcolja, majd szépen leesik. A spoiler megreped, a motorháztető felnyílik, a karosszéria behorpad és a vezetőtárs hevesen káromkodik. Vagy legalábbis ezt kéne tennie. Ezzel egyidőben a távolba vesző horizont és a pályatextúrák révén a látvány inkább PC-re, mint PlayStation-re emlékeztet. Sőt, mi több, a játékon belüli fizikai beállításokkal független felfüggesztést hoznak létre, így az autó ritka szépen csúszkál a sárban. Az utolsó szó Guy Wilday produceré, aki kapott egy jókora kavicsot a képébe, amikor élőben gyűjtött ihletet és információt a játékhoz egy rallyn: „Nem akartuk, hogy a *CMR2* ugyanolyan legyen. Így szétszedjük és újra összerakjuk, hogy jobb legyen, mint valaha" **MD**

>>Sajnálatos módon jövő márciusig kell várnunk a *Colin McRae Rally*

MARGÓSZÉLEN

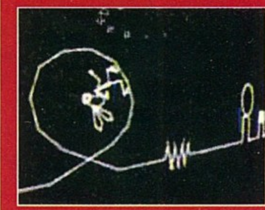
A legfrissebb pletykák, sutyorgások és mindentudó bólintások. Egy szót se

• A *Syphon Filter* amerikai sikerét követően a 989 Studios köreiből olyan hírek érkeznek, hogy folytatás is lehetséges. A játék már több mint egymillió példányban fogyott és várható, hogy a befektetők beszállnak a folytatás fejlesztésébe is. Eredetileg az új részt a PlayStation 1-re tervezték, de egyre valószínűbbnek látszik, hogy csak a következő generációs konzolra jön majd ki, mert a fejlesztők is egyre inkább a váltásra készülnek. Csak így tovább, Logan.



• Valaki olyan pletykákat kezdett terjeszteni, melyek szerint a Sonynál már a PlayStation 3-on gondolkoznak. Ken Kutaragi állítólag egy fejlesztői konferencián arról beszélgetett, hogy egy esetleges PlayStation 3.0 verzió ugyanúgy feljavítható lenne, mint egy PC. Elképzelhető, hogy valóban lesz PS3, de inkább törődjünk csak a másodikkal, mielőtt még a jövő generációin gondolkodnánk.

• Az Interplay *Klingon Academy* programját fiókba tették, így a PlayStation továbbra is Treknélkül marad. A Fox ugyanekkor bejelentette, hogy „késik" az *Alien Resurrection* és az *Aliens Vs Predator* projekt befejezése. Az *Alien Resurrection* állítólag elmaradt az elvárásoktól, míg az *AvP* bizonyos technikai problémákkal küszködött. Japán Őrület, első rész: A Sony egy *Vib Ribbon* nevű játékon dolgozik, amelynek megjelenése japánban karácsony előtt várható. A klassz grafikát leszámítva az egyetlen életjel egy Vertrex-stílusú fehér vonal szimbólumokkal, fekete háttér előtt. Ahogy a csík végiggördül a képernyőn, meg kell nyomni a gombokat, amikor belefutunk a szimbólumokba, mindezt őrült ritmusban. Lejátssza a CD-idet is, és... Na mindegy, elég furcsa.



Snake újabb sikerre számíthat Hideo Kojima kreativitásának köszönhetően.









PSM EXKLUZÍV!



Mátrix **varázs** a Wachowski testvérektől.

A MÁTRIXOLÓK TITKOS TÁRGYALÁSAI

METAL GEAR: THE MOVIE

SNAKE FILMEN ÉS A PS2-ÖN IS LÁTHATÓ LESZ

Konami-forrásokból származó hírek szerint Hideo Kojima, a *Metal Gear Solid* alkotója nemrég Japánban titokban tanálkozott a Wachowski testvérekkel, a *Mátrix* rendezőivel. A régóta várt *Tomb Raider* mozi is lassan testet ölt, a *Final Fantasy* CG film is kijön jövőre, így bizonyára azért találkoztak, hogy egy esetleges *Metal Gear* filmről tárgyaljanak. Vannak tippjeitek a főszereplő személyére? Keanu Reeves? Kurt Russell? Leonardo DiCaprio? Ez itt a pletykák helye…

Természetesen van más eshetőség is. Lehet, hogy a Wachowski fivérek *Mátrix* játékot szeretnének és Kojimát szeretnék szerződtetni a munka irányítására. Konami-közeli forrásaink szerint ez valószínűtlen, mert „Hideonak nincs ideje mással foglalkozni a *Metal Gear*-en kívül. Ez az élete." Ez az információ akkor reppent fel, amikor a Konamival beszéltünk a *Metal Gear 2* részleteiről. Azt az értesülést megerősítették, miszerint Hideo Kojima a PlayStation 2-re érkező *Metal Gear Solid* folytatásán dolgozik, mióta kijött az első játék az országban.

> „Tippek a főszereplő személyére? Keanu Reeves? Kurt Russell? Leonardo DiCaprio?"

A *PSM* tudomása szerint Solid Snake New York megszállására készül. Konami-s informátorunk nem tagadta ezt, sőt, John Carpenter filmjének, az *Escape From New York*-nak Kojimára gyakorolt hatásáról is beszélt. „Solid Snake azonos Snake Pliskinnel" – mondta a Konami szóvivő. Talán John Carpenter zene is következik majd? A *Metal Gear 2* szintén két játszható szereplőt vonultat fel. Snake az egyik, de vajon ki lehet a másik? Meryl? A Konami ezt a pletykát sem cáfolta.

A PlayStation 2 grafikai lehetőségei olyan jók, hogy Snake-et egy vizuális szempontból tökéletes New York-szimulációban láthatjuk majd lopózni. Nincs kétség, hogy Kojima-szan további tippeket is ad majd a PlayStation 2 jövő márciusi bemutatásáig. ■

MARGÓ-SZÉLEN

• Pac-Man addig nem jön vissza a PlayStation világába, amíg az asszony nem követi őt. Hopsz, a Namco már dolgozik is a *Ms. Pac-Man Maze Madness* játékon. A megjelenés időpontja



még nem ismert, de a *Pac-Man World* elég jó volt. Nagy adag 3D labirintusra számíthatunk. Csodás.

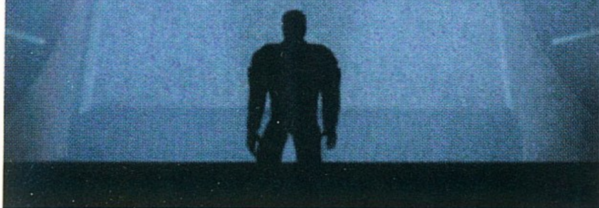
• A Sony egy 400 fontos (kb. 160 000 Ft), Glasstron névre hallgató felszíjazható tévét akar eladni a nagyérdeműnek. Akar valaki egy fejhallgatós VR masinát? Igen, nyilvánvaló, hogy eddig nem működtek az ilyen dolgok, de előbb vagy utóbb valaki úgyis eltalálja. A Glasstron fejrésze egypár mini tévé képernyőt és audio hangszórókat tartalmaz, bármi rácsatlakoztatható, amelynek videokimenete van, így DVD, videó, és PlayStation is. Garantált siker. Vagy mégsem?

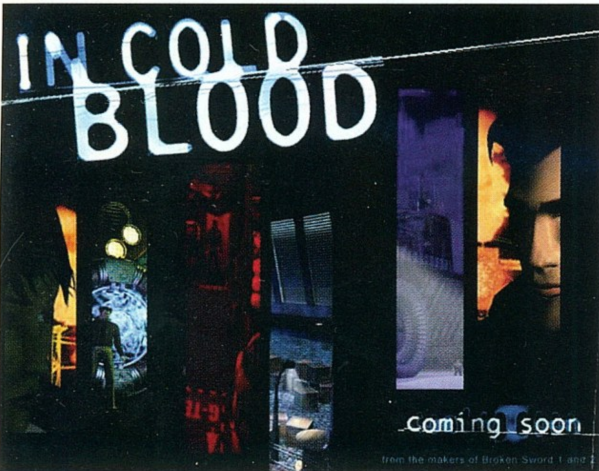
• Az Agetec legújabb terméke a D&D fanatikusokat próbálja meg megfogni a videojátékok korában. Az *RPG Makeris*, mint címe is sugallja, RPG-készítő program. Á, szóval ezentúl mi is képesek leszünk Kojima, Mikami és Miyamoto módjára saját felülnézeti szerepjátékot készíteni! 300 000 példány már elment Japánban, így előbb még az amerikai Gary Gygax utánzatok rohamára számíthatunk, mielőtt mesteri kezeinkbe vehetnénk a programot.

• Még több japán zenei őrület: a *Beat Planet Music* Japánban a jövő év elején jelenik meg. Ez a játék a *Beatmania* és a *WipEout* keresztezése. A pályákon körbe-körbe megy a játékos, és hangjegyeket szedeget fel, egészen addig, amíg összegyűlik egy dal. Kilenc különféle zenei stílus és 700 hangjegy alkotja szerzeményünket, a siker pedig azon múlik, hogy a pályát elég hangjegy birtokában hagyjuk-e el. Ne is kérdezzetek semmit.



PSM EXKLUZÍV!


Az *In Cold Blood*-ot még mindig a titokzatosság fátyla borítja, de végre vethetünk egy pillantást is a játékra.



LOPAKODJUNK

FORRADALOM KÉSZÜL

A *BROKEN SWORD* CSAPAT ÚJ MESTERMŰVE

Már a *Metal Gear*-t is moziszerűnek tartottad? Nos, a Sony most egy olyan játékról adott hírt, amely a PlayStation világába egészen újszerű, idegtépő izgalmakat hoz. Az *In Cold Blood* munkálatait ez ideig titokzatosság borította, de a *PSM*-nek sikerült néhány információt szereznie. A Revolution Software (amely a *Broken Sword* programot is jegyzi) fejleszti a játékot, így tekervényes és érdekfeszítő cselekményre számíthatunk.

A lopakodós jellegű akciót, és a csúcstechnológiás fegyvereket ötvöző programot a Sony a következő szavakkal jellemezte: „a történet vetekszik a legnagyobb hollywoodi kasszasikerekével". Ez eléggé úgy hangzik, mintha a *Metal Gear*-ről lenne szó, ezért a *PSM* megkereste Charles Cecilt, a Revolution ügyvezető igazgatóját, hogy olvasóink többet tudhassanak a programról. A vezető csak azt az információt erősítette meg, miszerint az *In Cold Blood* elbeszélő irányítású lesz és jövő májusban jön ki.

Ami a *Broken Sword*-öt illeti, a *PSM* az új résszel kapcsolatban kért bővebb információt a Revolution munkatársától. „A következő játék történelmi alapú lesz, s valószínűleg visszatér majd az első játék témáinak egy részéhez" – mondja Charles. Még több Templomos Lovag akció jönne? „Igen, ez a téma még sok érdekességgel szolgálhat."

A point and click (mutass és kattints rá) típusú kalandjátékok műfaja talán már haldokik, de a Revolution még jobb rejtvényeket és rejtélyeket szeretne hozni a következő generációs

„A történet vetekszik a legnagyobb hollywoodi kasszasikerekével"

gépekre. „A PlayStation 2 esetében a direkt akció lesz a lényeg, s ez új területeket nyit meg a puzzle jellegű játékok előtt" – mondja Charles – „A *Broken Sword 3* sokkal inkább arra fog épülni, hogy körbelopózzunk a sötétben, és közvetlenül használjuk az eszköztárban található tárgyakat, mint kombinációkra és point and click interfész-utasításokra".

A PlayStation 2-ben rejlő potenciált és a Revolution eddigi, minőségi puzzle játékait ismerve elmondható, hogy a *Broken Sword 3* bizonyára nagyon különleges lesz. Főleg, ha a csábos Nico is benne lesz...

PLAYSTATION 2 HÍREK

POCKETSTATION LEHETŐSÉGEK

A LEGFRISSEBB INFO NÉHÁNY SZÓBAN...

• A Dual Shock 2 analóg gombjai 256 féle nyomóerőt különböztetnek meg.

• A közhiedelemmel ellentétben a 8 MB memóriakártya, amelyet a PlayStation 2-vel jelentetnek meg, nem tud majd információt menteni az eredeti PlayStation játékokból – még akkor sem, ha ezeket a PS2-n játsszuk. Ennek oka az, hogy az új rendszer byte-os és nem blokkos rendszert használ – a képernyőn megjelenő információkból tudod meg, hogy mennyi hely maradt a kártyádon.

• A PocketStation kompatibilis lesz a PlayStation és a PlayStation 2 játékokkal is, új generációs modellt pedig nem terveznek, amely bizonyára azt jelenti, hogy a kis kedves végre Európában is megjelenik majd.

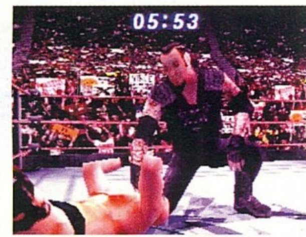
• A PlayStation 2 nem támogatja a csatlakozó kábelt (link cable), és jelenleg adapter, vagy PS2 megfelelő gyártását sem tervezik.

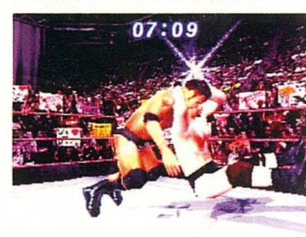


Érzékenyebb lesz a Dual Shock 2



Robaj, puffanások, taslik – az Acclaim lemond a WWF licenszről.





VÉR A VÁSZNON

EZ AZTÁN A HARDCORE

AZ ACCLAIM ÚJ WRESTLING LICENSZET SZEREZ

Az Acclaim, a *WWF Attitude* kiadója, feladta a *WWF* licenszét az Extreme Championship Wrestling kedvéért és most ennek alapján egy új játékon dolgozik.

Az ECW alapjában véve a fő ligák egyik keményebb, hardcore változata, amely egyre népszerűbbé válik az Egyesült Államokban. A *PSM* egy olyan ECW-videót látott, ahol négy testes, nadrágot viselő fickó nekirontott egy lánynak – aki nem viselt nadrágot. Ez aztán a hardcore! Bár ugyanaz a koreográfiája, mint a többi ligának, az ECW-ben valószerűbb az erőszak és néha igazi vérfoltok is megjelennek az arénában.

A játék várhatóan jövő év elején jelenik meg. Ezalatt a THQ megszerezte az előző licenszet és a *WWF Smackdown* megjelentetésén dolgozik. Úgy tűnik, az új évben sem fognak unatkozni a wrestling-rajongók.



ORIENT EXPRESS

ELŐZETES

DRAGON QUEST VII

(ENIX/1999. DECEMBER)



A késés ellenére a *Dragon Quest VII* még mindig uralja a Dengeki slágerlistát.

Megannyi késedelem után az Enix régóta várt *Dragon Quest VII* játéka várhatóan december 29-én érkezik, méghozzá dupla CD formátumban. A demo nagyon jó fogadtatásban részesült a Tokyo Game Show játékkiállításon, a történet pedig egy halász fiáról szól, aki egy kicsi, békés szigeten él.

Egy szép napon hősünk egy rejtélyes ókori kőtáblát talál, amelybe egy Atlantisz-szerű elveszett kontinens van belevésve. A halászfi és barátai ezután más elveszett kontinenseket is felfedeznek, és elindulnak megfejteni az újonnan talált világ titkait.

A hagyományos RPG-stílus mellett három figyelemre méltó dolog van a játékban. Az első az, hogy a játék a 3D (kaland) és a 2D (csatajelenetek) furcsa hibridjét használja. A második, hogy a játéknak gyakorlatilag nem lesz töltési ideje, mert extragyors lemezeléréssel rendelkezik majd. Harmadszor, a játék az USA-ban is megjelenik, ami azt jelenti, hogy a japán csoda PAL-változata is úton van már...

PARASITE EVE II

(SQUARE/1999. DECEMBER)



A Square játékok is érkeznek... A három évvel az eredeti játék után érkező folytatásban Takashi Tokita „moziszerű" kalandjátékának még mindig Észak-Amerika a helyszíne, a főhős pedig még mindig a szépséges FBI-ügynök, Aya Brea.

Az előző játékban Ayának New Yorkot kellett megmentenie a rossz neomitakondriumi lényektől, amelyek elárasztották a nemzetet. Sajnos most visszatérnek, és elfoglalják az Akropolis épületet Los Angeles belvárosában.

Aya a MIST névre hallgató akciócsoportot vezeti, feladatuk pedig az, hogy megszabadítsák a Földet a parazitáktól, még mielőtt teljesen megfertőznék a bolygót.

A *Parasite Eve II* egy csinos *Resi*-féleség, amelyben a *Die Hard*-ból kölcsönzött felhőkarcolót is találhatunk. Grafikája jelentősen javult (a hátterek sokkal inkább tekinthetők moziknak, mint előre renderelt számítógépes grafikáknak), hagyományos kaland és felfejlesztett RPG-elemek (a rejtvények aránya nőtt az eredetihez képest) is vannak benne.

A japán boltokat december 9-től fertőzi majd a játék.



Ördögi idők várnak azokra, akik megveszik a *Parasite Eve II*-t. Vajon Angliában is hamarosan kijön a cucc a Square/Sony megegyezés eredményeként?









Friss képek a Namco PS2 játékaiból. *Tekken Tag Tournament* és *Ridge Racer V*.

A ZSILIPEK MEGNYÍLNAK...

PLAYSTATION 2

ÚJABB JÁTÉKOK JELENNEK MEG A KÖVETKEZŐ GENERÁCIÓS KONZOLON

Miután utolsó számunkban megannyi PlayStation 2 hírt közöltünk, a hógolyó tovább gurul a lejtőn. A legújabb info az, hogy a Sony által a Tokyo Game Show játékkiállításon közölt 84 PlayStation 2 játékcímhez újabbak adódtak, s jelenleg több, mint 160 programra számíthatnak az új konzol tulajdonosai. Ebből 20 várhatóan a PS2 márciusi megjelenésekor már kapható lesz. Íme néhány friss hír...

- A Square azt tervezi, hogy két PS2 játékkal lesz kész az induláskor, az egyik a *The Bouncer* lesz, a másik címet később közlik. Két másik játékot is kihoznak majd nyáron.
- Az *Everybod's Golf* fejlesztője, a T&E Soft a *Golf Paradise*-ot hozza majd ki az induláskor. A játék elemei között lesz egy automatikus pályaépítő mód, amely „Genesys-G" névre hallgat.
- A Konami szintén az induláskor jön ki a *Drum Mania* játékkal, amelyhez külön controller is kapható lesz majd. A PS2 változatban lesz új szerkesztési üzemmód (Edit Mode), melynek segítségével adatokat cserélhetünk barátainkkal és a jövőbeni update-ekből új dalokat tölthetünk le.
- A Tecmo a *Ninja Gaiden* PS2 változatát a USA-ban még 2000-ben szeretné piacra dobni.
- Az új képek a *Kessen*-ből, a Koei feudális/stratégiai játékából több mint 300, a képernyőn szereplő, egymástól függetlenül működő karaktert mutatnak be. Még jobb hír, hogy a *Kessen* demolemeze és egy különleges póló benne lesz a Koei *Large Sea Navigation IV: Estado* PS1 játékának dobozában.
- A Namco megerősítette, hogy mind a *Tekken Tag Tournament*, mind a *Ridge Racer V* a boltokba kerül a PS2 megjelenésekor.
- A Whoopee Camp fejlesztőcég a *Tombi* PS2 változatán dolgozik. A PS-változat következő része jövő tavasszal jön ki.
- A Dreamcast számyai alá tartozó *Biohazard: Code Veronica* egyes források szerint a PS2-n is megjelenik. Chris és Claire hazatér! ■

ÚJ KIADÁSOK

CHRONO CROSS
(SQUARE)

Bár a Square még át sem dolgozta a *Chrono Trigger*-t, már ki is adja a sorozat második részét, a *Chrono Cross*-t. Bár közvetlen folytatásnak nem tekinthető, a *Chrono Cross* új szereplőket és helyszíneket is felvonultat. Először is Serge, egy fiatal srác kerül utadba, aki egy párhuzamos valóságba kerül. Itt Kiddel, a titokzatos lánnyal találkozik, aki csatlakozik főhősünkhöz tért és időt ölelő utazásán. Stratégiai jellege miatt a *Chrono Cross* tökéletes azoknak, akik a könnyen játszható, ám mégis tartalmas játékokat kedvelik. ■





Hagyományosabb jellegű RPG vár azokra, akik a *Chrono Cross*-t választják.

GALERIANS
(ASCII)

Rion, a vegyszerekkel módosított fiatal telepata vezeti a Jó harcát a Rossz ellen a neo-tokiói színtéren. Ez a *Resi*-stílusú 3D kaland három CD cserélgetését igényli, de nagy mangaszerű világot fedezhetünk fel, a történet hátborzongató, az egyéb elemek pedig valamelyest hasonlítanak az *Akira*-hoz. Az angliai megjelenés, amely a Crave cég nevéhez fűződik, a jövő év elején várható. ■



A jaj-de-nagyon ijesztő galériaiak.

DEW PRISM
(SQUARE)

Akár a kissrác Rue, akár a lány, Mint szerepébe bújunk, az a feladatunk, hogy megtaláljuk a névadó bűvös rúnát. Ha Rue karakterét választjuk, izgalmas nyomozásban lesz részünk, ha pedig Mintet választjuk, minden sarkon valami móka vár majd ránk. A *Dew Prism* játékot gyönyörű 3D animációja, valamint a keleti kalandjátékoktól szokatlan fantáziadússága emeli a konkurencia fölé. ■



A *Dew Prism* tele van viccekkel.

電撃 PlayStation

DENGEKI SLÁGERLISTA*

Top 5 – Eladások
1. Jojo's Bizarre Adventure (Capcom)
2. Derby Stallion '99 (ASCII)
3. Dew Prism (Square)
4. Biohazard 3: Last Escape (Capcom)
5. Dance Dance Revolution 2nd ReMix (Konami)

Top 5 – Mire várunk leginkább
1. Dragon Quest VII (Enix)
2. Chrono Cross (Square)
3. Tokimeki Memorial 2 (Konami)
4. Gran Turismo 2 (SCEI)
5. Parasite Eve II (Square)

Top 5 – Olvasók kedvencei
1. Final Fantasy VIII (Square)
2. Legend Of Mana (Square)
3. To Heart (Aquaplus)
4. Monster Farm 2 (Tecmo)
5. SaGa Frontier 2 (Square)

*A slágerlistákat a Dengeki PlayStation magazin bocsátotta rendelkezésünkre





Nicolas Di Costanzo elhozza nekünk a legfrissebb híreket a játékipar spirituális hazájából

MADE IN JAPAN

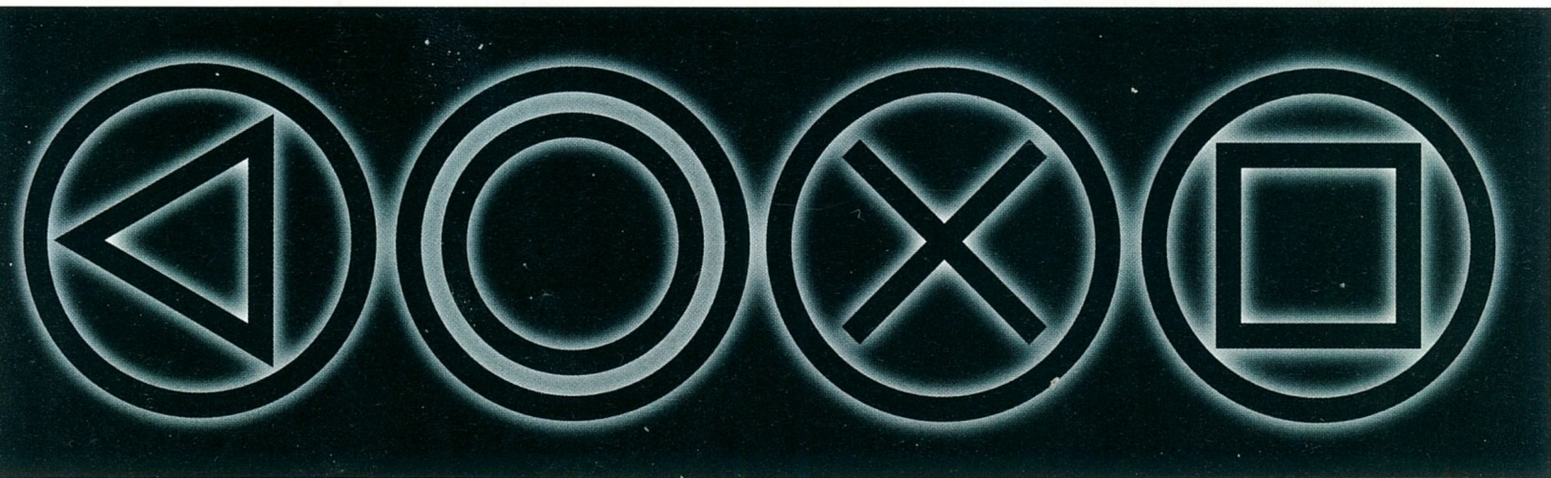
ZÁRD BE AZ AJTÓKAT, A *RESI* VISSZATÉR...

A divat erre-arra változik, de 1999 két olyan játékvonulatot szült, amelyek népszerűsége töretlen – a benami zenei műfajt és a túlélési horrort. A *Biohazard: Last Escape* és a *Galerians*, valamint a *Parasite Eve II* és a *Biohazard: Gun Survivor* minden korábbi műfajnál jobban megérintette a japán közönséget. Emlékezzünk csak, a *Last Escape* már az első héten egymillió eladott példánnyal rendelkezett.

Vajon miért ez a népszerűség? Akihabara játékostömegei vajon unják a kawai grafikát? Vagy az öngyilkosok ijesztően emelkedő száma tükröződik kedvenc játékaik stílusában? Esetleg élőhalott otakuk kelnek ki sírjaikból és lerágják az ijedt vásárlók arcát?

Nem igazán. A japánok mindig is kedvelték az ijedségérzetet (*Devil Man* és társai), de tény, hogy a fejlesztők csak nemrégiben voltak képesek átültetni a műfajt a PlayStation-re. Csak mostanában jelentek meg az igazán izgalmas thrillerek és a *Mortal Kombat*-jellegű értelmetlen erőszakot helyettesítő, agyat is megmozgató horrorjátékok.

Félnünk azonban nem kell – Tokióban nem lesznek dinoszauruszok, emberevő óriások és zombi rendőrök. De azért most inkább becsuknánk az ablakot... ■



FILMRE VELE!

JÁTÉKBÓL MOZIFILM, ABBÓL MEG VIDEÓ... JÁTSSZUNK FANTASY RENDEZŐT

2. WIP3OUT

„A 22. században a sebesség az egyetlen életmód. De néha ez is halálhoz vezet."
Rendezte: **Paul Verhoeven**

A CSELEKMÉNY:

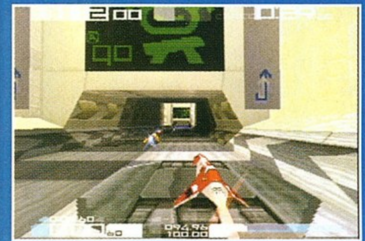
A történet természetesen 2116-ban játszódik. Az F7200 Race League bajnokság előtt a reményteli kezdő, Zak a boxutcából figyeli, ahogy az Auricom bajnoka, Stag bemelegít. Majd baleset történik – Stag autója szörnyű balesetet szenved már az első öt percben, amely a sztár és számos néző halálához vezet. Az Auricom technikusa (aki egyben Zak amolyan mentora is), Reb, szabotázst sejt, amelyet vélhetően a halálos ellenfél Icarus csapat hajtott végre. Reb nem tudja, hogy Zak készen áll-e a kihívásra, de a fiatal bizonyít a csapattagok és a hidegszívű (de izgatóan szexis) adminisztrátor, Grace előtt. Utóbbival később elkerülhetetlen (és titkos) kapcsolatba keveredik. Vajon sokáig tart majd a kapcsolat? NEM! Szerelmük útjába az Icarus rosszfiúja, Benito és fotógyűjteménye áll, amely Zak kompromittálására szolgál. A verseny előtt Zak önbizalma megrendül, amikor mentora, Reb súlyosan megbetegszik. Halálos ágyán Reb a srác idegeit egy „tedd meg az én kedvemért" stílusú szöveggel nyugtatja meg. Vajon az ifjú sofőr le tudja győzni Benitot, megnyeri a versenyt és visszakapja szíve hölgyének szerelmét? Igen, hát persze.

HELYSZÍN:

Days Of Thunder a 22. században.

ZÖLD UTAT NEKI, VAGY SÜLLYESZTŐBE VELE?

A süllyesztőbe vele. Verhoeven tökéletes lenne a képregény sci-fi környezetbe való ültetésére, és Affleck is jól pörögne a szerepében (gondoljunk csak az (*Armageddon*-ra). De lenne olyan stúdió, amely állna egy ekkora költségvetést? Hagyjuk ezt. ■

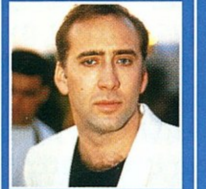


Különleges effektek? Ez talán már inkább az Industrial Light and Magic asztala...

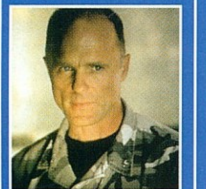
SZEREPOSZTÁS



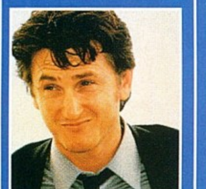
▲ Az Auricom Systems csapat kezdő pilótája, Zak Phoenix: Ben Affleck



▲ Az Auricom Systems csapat első pilótája, Stag Carter: Nicolas Cage



▲ Az Auricom Systems főtechnikusa és Zak mentora, Reb Salver: Ed Harris



▲ Az Icarus Systems első pilótája, Zak ellenlábasa, Benito Redondo: Sean Penn



▲ Az F7200 Race League verseny adminisztrátora, Grace Dalle (A Nő): Sophie Marceau

Fotók: Movie Store Collections

PAPÍRMUNKA

MAGA A MŰVÉSZET

CSÚCSJÁTÉKOK NYOMTATÁSBAN IS

A hogy a játékok grafikája egyre jobbá válik, a képek magától értetődően megjelentek a nyomtatott oldalakon is. A közeljövőben számos képeskönyv és képregény jelenik majd meg a boltok polcain. Ezekre érdemes odafigyelned...

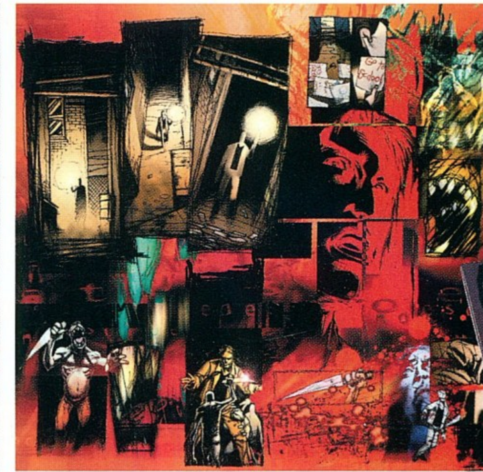
• *Metal Gear Solid* képeskönyv: 180 oldalas kötet a kávézóasztalra az ünnepelt manga-művész, Yoji Shinkawa tollából. A könyv – amely tele van a játék vázlataival – azt meséli el, hogyan készült a *Metal Gear* a rajzolóművész szemével.

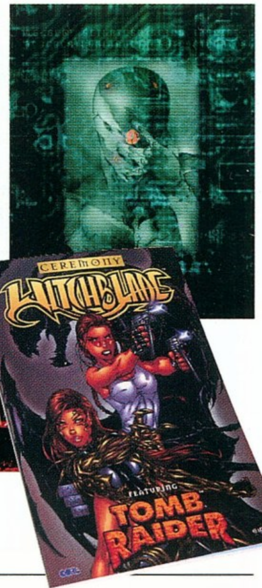
• *Silent Hill* rajzos regény: a könyv, amely a rejtvényék megfejtését is kínálja, Neil Googe keze által íródott; a szerző a *2000AD-n* is dolgozott.

• *Tomb Raider/Witchblade* képregény: a Titan újabb gyűjteményt kínál Lara szerelmeseinek, amely a Top Cow sorozat nyomán készült.

• *Sandman: The Dream Hunters*: a kötet igazi különlegesség, amelyet a legendás *Final Fantasy* rajzoló, Yoshitaka Amano és a híres szövegíró, Neil Gaiman alkotott. Figyeld az interjút Amano-szannal és az exkluzív, dedikált *PSM* grafika-pályázatot az elkövetkező számokban. ■







Már a könyvek oldalain is... A játékvilág stilizált grafikái nyomtatásban is megjelennek.

AZ IGAZSÁG FÁJL

JAMIE PRESTON EALING-BÓL ÍR

Mivel olyan helyen élek, ahol a falak hajszálvékonyak, abban a kétséges örömben van részem, hogy a szomszédaim kapcsolata minden részletéről tudhatok. Az éjszakai dörömbölés már nem újdonság, hiszen fiatal családról van szó, de múlt kedden egy másfajta zaj szakította meg az *Vészhelyzet*-et – tompa puffanások és hangos koppanások. Tíz perc elteltével elegem lett, és átmentem hozzájuk, hogy elhallgattassam őket. A bejáratnál kisgyermekük elkeseredett síránkozása ütötte meg fülemet. A biztonságát féltve beljebb mentem, hogy megnézzem, mi is a balhé oka.

Képzelhetitek, mennyire elképedtem, amikor megláttam a családanyát, aki férje fejéhez verte a PlayStation joypad-et. Hál' Istennek le tudtam szedni a férfiról és kituszkoltam a lakásból. Amikor a nő már eléggé lenyugodott ahhoz, hogy megossza velem a problémát, majd belehaltam a döbbenetbe. Elmondta ugyanis, hogy a férje állandóan megveri őt... a *Tekken3*-ban! ■

Furcsa tapasztalataid voltak a PlayStation-nel? Írd le őket, s küldd be egy igazolványkép társaságában – ha elég jó a sztori, leközöljük. Díjak várnak rád!

Computer Média Kiadói Kft.
Budapest,
Óbudai-sziget 131.
1033

TERVEZET

A *PSM* RÁPILLANT A JÁTÉKIPAR FEJLESZTŐINEK LEGÚJABB TERVEIRE, JÁTÉKHÍREIRE.

1999. KARÁCSONY

BETEKINTÉS



Sam Houser, a Rockstar főnöke PlayStationös terveikről beszél.

A Rockstar meglehetősen különbözik a hagyományos játékkiadóktól és fejlesztőktől. Gondolja, hogy Önök képviselik a fejlődés fő irányát?
Nem. A jövő útját járjuk, de csak az egyik lehetséges változatát képviseljük. A játéküzlet bővülésével és kibontakozásával számos új ötlet bukkan majd fel az interaktív szórakoztatás világában. Azt mondják, a legéletképesebbek egyike a miénk. Az emberek az olyan dolgokat szeretik, amelyekkel kapcsolatba kerülhetnek, amelyeket csodálhatnak, és felüdítik őket. A mi játékaink megpróbálnak ilyenek lenni.

Nagyon bátor döntés volt a *GTA2* felülnézeti kameraállása, olyan játékokkal szemben, mint például a *Gran Turismo*. Ez a játszhatóság győzelmét jelenti a grafika felett?
Ez egyszerűen azt jelenti, hogy azt csináltuk, amit akartunk, és nem azt, amit mások sugalmaztak. Hatalmas siker volt az első két játék, és ennek is annak kell lennie. A *Gran Turismo* üdítő, de mégiscsak egy versenyjáték. A *GTA* nem az. A PlayStation 2 technológiájának segítségével látványban és más hatásokban újabb lehetőségeket próbálhatunk ki. Erről rendszeresen hírt adunk majd... De a hangsúly mindig a játszhatóságon lesz.

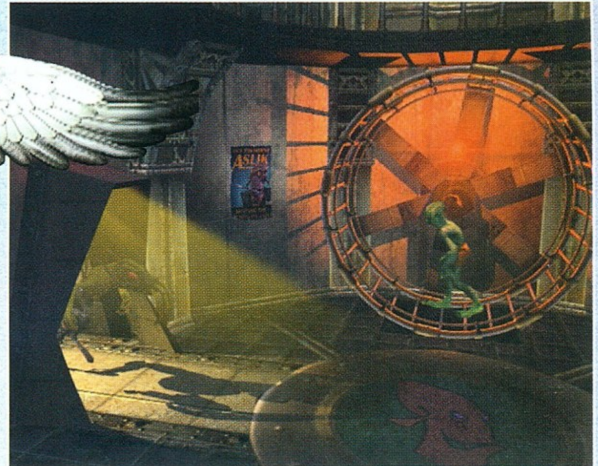
A legújabb pletykák szerint már hallani a *„GTA 3D"*-ről és egy *„Online Crime World"*-ről. Beszámolna nekünk ezekről részletesebben?
Most még nem tehetem. Ezt a két fejlesztési irányt próbáljuk ki a következő 18 hónap során. Még nem döntöttünk el semmit, és figyelembe kell vennünk számos tényezőt. Mindenekelőtt hiszünk a játék művészi hitelességében. Ez nem üres frázis, ez a függetlenség filozófiája, ami olyan játékok tervezését jelenti, amelyek függetlenek az egyéni paradigmáktól, és messze többet nyújtanak a játékosoknak, mint egy normál digitális környezet.

Titokzatosság, megnövelt mesterséges intelligencia, érzelmeket közvetítő programok... Merre fejlődnek a jövő évszázadban a videojátékok?
Remélem egyre jelentősebb lesz a tartalom. Fontos és izgalmas a technika, de erre alapozni hiba lenne, hiszen a mondanivaló szolgálata a feladat. Hihetetlenek a PlayStation 2 technológiája által nyújtott lehetőségek, de mégis valósak. Segítségükkel a fejlesztők még több figyelmet fordíthatnak a tervezésre és a sztorira. A filmbizniszben ugyanez történt. Kezdetben a fő beszédtéma szintén a technológia volt: az a tény, hogy egy ernyőn van egy kép, ami mozog és beszél. Egy idő után ez megszokottá vált, és az emberek figyelme a történet, a szereplők, a cselekmény és a párbeszédek felé fordult. Fontos maradt a forma, de csak azért, hogy a tartalmat szolgálja.

Mike Goldsmith



Messiah



Munch's Oddysee



Beatmania

TARTALOM...

NÉV:

MESSIAH

SZÉLJEGYZET:

A VILÁG SORSA EGY BOB NEVŰ ANGYAL KEZÉBEN VAN...

TERMÉKLEÍRÁS

MŰFAJ:	3D akció/kaland
KIADÓ:	Interplay
FEJLESZTŐ:	Shiny Entertainment
MEGJELENÉS:	1999 tél

KARAKTER-TERV:



ÁLLAPOT: 75%

IDÉZET: **„Olyan, mintha paintball-t játszana az ember, hogy aztán rohamosztag**





Akit Bob-nak hívtak... **Lehet, hogy Perry nem számít Lara-stílusú kalandjátékra, de új kultusz-figura születik.**



A design-t tekintve **a *Messiah* a techno, a japán anime, a képregények és a cyberpunk hatásait ötvözi.**

MÁSODIK MENNYORSZÁG

Míg a *Messiah* játék a mélység tekintetében a PS határait feszegeti (a 14 világ mindegyike interaktív és részletesen kidolgozott), a show sztárja Bob, az angyal, akit arra utasítottak, hogy megtisztítsa „Perry mocskos, undorító, fertőzött jövőbeli világát" Figyelembe véve a gyermekharcos tesztcsoportok között aratott sikerét (ld. főszöveg) várható a PS2-s verzió is?

„Inkább egy „új" játékot készítenék, amely az új gépre lenne tervezve, annak képességeit maximálisan kihasználva, mint ahogy azt a PC-vel tesszük.

Ha Bob-ot esetleg nem látnád viszont a tévében, más médiumra is átkerülhet."

„Tegnap azt kérték, adjam el a mozis megfilmesítés jogát, és komolyan gondolkozom rajta." – mondja Perry – „Nincs ötletünk arról, milyen lenne a film, de lenyűgöző, hogy meg akarják próbálni!"

Ha a *Messiah*-t befejezik, Perry a Shiny első multiplayer-es játékán, a *Sacrifice*-en fog dolgozni. Ezen kívül? Nos, Perry tervez „egy kis pihenést", de ki tudja, hogy ki vagy mi szállja meg őt álmaiban...

„Én személy szerint unom és rosszul vagyok a *Tomb Raider*-től, és unom azt is, hogy állandóan változtatják a Lara Croft modellt. Mire való ez az egész? Csak az egyik volt jó, utána meg..."

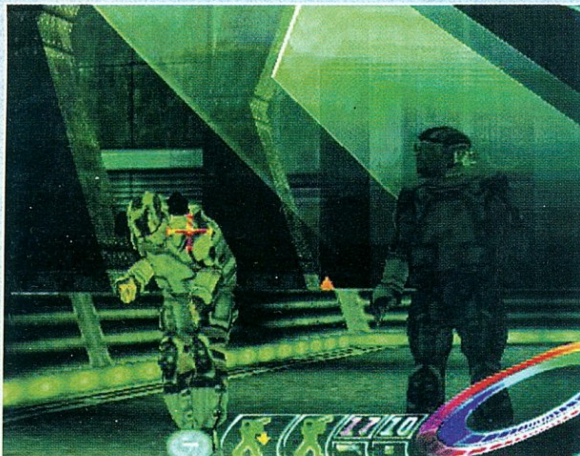
Dave Perry igazán szókimondó. Nem csoda, ő nem az a tipikus játék-producer. Míg mások a PR-fecsegés pajzsa mögé bújnak, ő keményen odamondogat, és ami a szívén, az a száján. A Shiny Entertainment elnökeként Perry volt a producere már az *Earthworm Jim*-nek és az *MDK*-nak is, de míg a többi cég megelégszik azzal, hogy karácsonyra kiad egy csomó folytatást, ő előmenetelét egy kaján arkangyal kezébe teszi, akit Bob-nak hívnak, és Isten gyerekforma harcosaként feladata bármilyen eszközzel megmenteni a bolygót. Légy üdvözölve a *Messiah* kifordult világában.

„Nem számítok arra, hogy valaki Bob-posztereket rakna ki a fürdőszobájába" – nevet Perry, mikor angyali teremtménye kerül szóba – „Végeztünk egy tesztet, és a játékosok utálták annak a gondolatát, hogy egy kisgyerekkel legyenek. Ezután játszhattak vele, és mind imádták!"

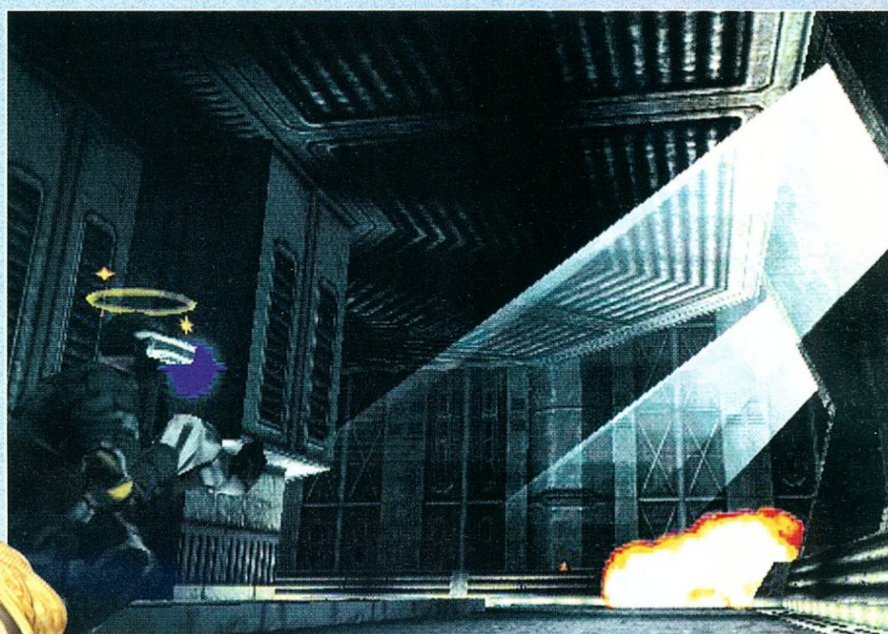
Valóban, ez nem a szokásos angyalka, pólyában. Bob feladata, hogy magát a Földet mentse meg, gonosztevőkkel, végül magával az Ördöggel megküzdve. A legérdekesebb, ahogyan ezt csinálja...

„Bob-nak megvan a hatalma a birtoklásra, úgyhogy becserkészhet bármilyen állatot, embert, vagy mesterségesen létrehozott lényt, hogy behatoljon a lelkébe" – magyarázza Perry – „Bob használhatja a testüket, fegyvereiket, vagy akár a puszta kezüket, hogy fojtson, bénítson, felnyársaljon valakit, vagy hogy felégesse a bűnözők városait, akik megpróbálják meggátolni, hogy megtalálja magát a Sátánt."

Eredeti, és legalább annyira fantáziadús, amennyire ezt a hatalmas 3D-s világok, amelyek



Bob feladata megszabadítani a világot a bűnözőktől, és felkészülni az összecsapásra magával az Öreg Patással. Ezt lélek-birtoklással érheti el, úgyhogy vigyáznia kell a választással. Nem ajánlottak az öreg lelkek...



A hatalmas 3D világ tükrözi a szabadságot, amelyet Perry szeret a játékaiban.

ebben a kaland/akció játékban szerepelnek csak lehetővé teszik.

„Az alapötlet az *Earthworm Jim*-ből származik, pontosabban, amikor a kövér és gyenge kukac beugrott a cyber-cuccba." – folytatja Perry – „Az az érzés, a gyengéből erőssé válni, igazán jó. A *Messiah*-ban ez olyan, mintha paintball-t játszana az ember, hogy aztán rohamosztagos felszereléssel folytassa."

Nem rossz. De míg a *Messiah* tagadhatatlanul eredeti, a határidő szerint már vagy egy éve meg kellett volna jelennie. Miért ez a késés?

„Nem vártuk volna, hogy ilyen összetetté válik" – ismeri be a Shiny főnöke – „amikor elkezdtük, azt hittük, egy *Quake/Unreal/Half-Life* lesz belőle egy kis extrával. Mint kiderült, ez a kis extra olyan mértékű irányítást adott a játékosok kezébe, amely hatalmas mennyiségű munkát és adatot, valamint ezeket kezelő eszközöket igényelt. Annak a listája, hogy egy karakter mit csinálhat, kinyomtatva minimum lepedőnyi..."

Meglátjuk, hogy megérték-e a túlórák, amikor a játék karácsonykor a boltokba kerül, de a késés azt is jelenti, hogy Bob-nak olyan versenytársai akadnak majd, mint a *Gran Turismo 2*. Miért választanák a *PSM* olvasók a szadista angyalkát a japán szuperkocsik ellenében?

„Nyughatatlan természetem van, szeretek új dolgokat kipróbálni és játszani. Ha a játékosok olyanok, mint én, szeretni fogják a *Messiah*-t, mert nem egy folytatás, és nagyon újszerű. Izgatott voltam a *Gran Turismo 2*-vel kapcsolatban, amíg meg nem láttam a PS2-demot – a PS1 verzió maximum a mostohaöccse lehetne. Sony, *megöltétek* az érdeklődésemet a *GT2* iránt. Most nem tudom, mit kérjek a Jézuskától...'

Dave Perry: nagy száj, még nagyobb játékok... ■

Mike Goldsmith







Bár Bob talán ártatlan(ka), az általa birtokolt bűnözők aligha azok. Az a baloldali csinos gyerek még a szimpatikusabbak közül való...

NÉVJEGY	
LOGO:	
NÉV:	Dave Perry
BEOSZTÁS:	Elnök
SZAKMAI MÚLT:	Dave első játékai a *Dan Dare 3* és a *Supremacy* voltak Amigán; ezeken nem keveset kaszált a Virgin. Ezután lehetősége nyílt az államokba költözni.
RÁHATÁS:	A *Messiah*-ra Perry előző platformerei hatottak leginkább, de merít még a DC Comics gótikus képregényeinek ördögi képéből is. A szabadon bejárható világ idézi a Shiny PC-s, és remélhetően PS2-s munkáit.
TOVÁBBI INFÓK	
WEB OLDAL:	www.messiah.com

...szereléssel folytassa..."

NÉV:

BEATMANIA

SZÉLJEGYZET:

FATBOY SLIM A PLAYSTATION – FUNK-CSODA ELLEN. KÉSZEN ÁLLSZ?

TERMÉKLEÍRÁS

MŰFAJ:	DJ. szimuláció
KIADÓ:	Konami
FEJLESZTŐ:	In-house
MEGJELENÉS:	2000 tavasza

CONTROLLER:



ÁRU:



ÁLLAPOT: 80%





A Moloko zseniális popsikerével, a *Sing It Back*-kel szerepel, több nagynevű művésszel együtt.



A ritmus rabjai – ha a ritmusérzék feltűnő hiányáról teszel tanúbizonyságot, nevetve nézheted, ahogy a játékbeli tömeg kifütyül.

Hajime Nashiro szerint a *BeatMania* egy DJ-szimulációs játék. „Hallgatod a zenét, és ott vannak ezek a képernyő tetejéről leeső kockák." – mondja a Konami sikersorozatának igazgatója – „gombokat nyomogatni, és scratchelni kell, amikor leérkeznek. Ha jól csinálod, lejátszol egy számot. Ha nem, szörnyű hangokat csalsz elő...". Hölgyeim és uraim, ez nem a *Rat Attack*...

A *BeatMania* európai verziója sokáig késett, talán mert úgy érezték, hogy egy ilyen, alapvetően japán játékötlet nem működne nyugaton; a Konami azonban nem hagyja a zenét meghalni. Úgy vélték, képesek a *Beatmania*-t európai ízlésre szabni. Hogy miként lehet a Kelet hangjait nyugati fül számára is élvezhetővé tenni? Egyszerűen. Az egész fejlesztőgárdát át kell vinni Angliába egy pár napra, hogy belekóstoljanak a klub-életbe.

A Konami pontosan ezt tette. Forráskutatás jelszóval a Soho klubjaiban lógtak, megnézték a Jazz Cafét és a Bar Rumba-t, és végigjárták a lemezboltokat olyan témákra vadászva, amelyek megfelelnének a játékhoz.

„A zenék kiválasztása alapvető fontosságú" – nyilatkozta Hiroyuki Togo, a hangokért felelős szakértő – „Először is, egy *Beatmania*-hoz megfelelő szám jó kell legyen, a gyenge dalok nem válnának be. Olyan részeknek is kell benne lenni, amit élvezet játszani. Fogós témák, amelyek dallamosak, ez kell a *Beatmania*-hoz."

A végső verzióban kb. 25 lejátszható szám lesz majd, a hard house-tól és a R&B-től kezdve a technon, a garage-en, a break beat-en ke-

ÉS A ZENE CSAK MEGY TOVÁBB...

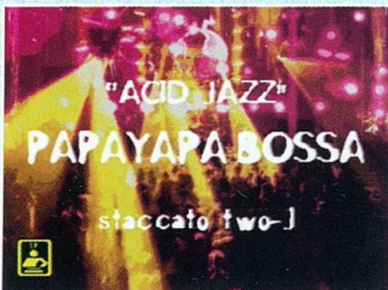
Egy zenei játékban zenének kell lennie, és a *Beatmania*-ban van egy kazalnyi – és nem csak J-Pop számok Euro átiratai; számos neves előadó is feltűnik a színen. Legelőször is ott van a Moloko, ellenállhatatlanul fertőző témájával, a *Sing it Back*-kel, amely volt már az NME „Hét Maxija", ibizai nyári sláger, US Billboard első. A *PSM*-nek lehetősége nyílt meghallgatni a számot a játék egy korai stádiumában, és jól szórakozott azon, hogy hallhatta egy szakadt klub falai között visszhangzani... A Skewiff, aki a Shaft sikereiért (Mucho Mambo) felelős, szintén szerepel egy beatbreak témával. Mellettük ott állhat még a Fatboy Slim, ha Norman Cook úgy dönt, hogy beállít a Skint Records-tól feltörekvő művészekből álló kollekciójával. Hátulról egyre inkább előretörve érkezik a dance műfaj tradicionális ágát képviselő olasz house mester, DJ Claudio Coccoluto is. Még több neves előadó várható a játék jövő év eleji megjelenésekor.

IDÉZET: **„Egy *BeatMania*-szám jó kell legyen – gyenge dalok nem válnának be"**






Micsoda munka... kis lemezboltokat böngészni, összeszedni egy csomó lemezt, végighallgatni őket. Ezek után megkaparintani a master anyagokat, és újrakeverni. Tökéletes.



A stílusok széles választéka szerepel – az acid jazz, ambient, big beat, hardcore hip-hop mind megtalálhatók.





Dj. Konami gyakorló-szintje: egyelőre csak a gombokat kell megtalálni... Ha egy kicsit nekifekszel a játéknak, sokkal nehezebb lesz. Már-már mániákusan...

resztül az ambient, a pop, rap, acid jazz és funk stílusokig – a zene színe-java. Ezek után még mindig nehéz valamit játszhatóvá tenni?

„Ha rábukkanunk valami megfelelőre, meg kell szereznünk a master felvételt, és szét kell szednünk a sávokat" – mondja Hiroyuki Togo – „a hangszerek és az ének hozzárendelhetők különböző gombokhoz, vagy a scratchpad-hez."





A grafika a másik kiemelkedő elem, mivel real-time. Ha a gombokat jó helyen nyomod le, király animációkat láthatsz a képernyőn; ha a ritmusérzék feltűnő hiányáról teszel tanúbizonyságot, egy banán jelenik meg, a következő szöveggel: „Gyenge vagy". A grafika egyébként nagyrészt arra szolgál, hogy a téged figyelő cimborákat szórakoztassa, mivel te inkább azzal leszel elfoglalva, hogy lépést tarts a 140 bpm-es dobsávval...

„Röpcédulákat, magazinokat, grafikákat bújtunk, és változtatásokat eszközöltünk" – mondta Hajime Yashiro – „a mód, ahogy a játék a PS-en működik, korlátozza lehetőségeinket. Nem játszhatunk le egy teljes klipet, úgyhogy inkább a klubkultúrát bemutató, vagy maguktól a művészektől származó képeket jelenítünk meg."

Japánban a *Beatmania* egy többmillió példányszámban elkelt sikerjáték, kiegészítő lemezekkel. Egy kis szerencsével és a megfelelő üzletpolitikával az itteni klubközönség is megkedvelheti. Ide azzal a scratch-paddal... ■

Dan Mayers



A háttérben látható videoképernyők a játékmódra reagálnak. Ha elkapod az érzést, a zenével szinkronban futó grafikákat kapsz. Ha nem, csak egy – az éppen játszott számtól függő – vesztes-képernyő a jutalmad.

NÉVJEGY

CÉG:	KONAMI
NÉV:	Hajime Yashiro
BEOSZTÁS:	A sorozat igazgatója
SZAKMAI MÚLT:	Yashiro-szan tervezőként dolgozott a *Tokemeki Memorial*-on egy kapcsolat-szimulátoron, mielőtt a *Beatmania* sorozat igazgatójává lett volna.
RÁHATÁSOK:	Zeneileg a hard techno volt a fő befolyás. Yashiro-szan játékkészítési raison d'etre-je a következő: „Olyan világban akartam dolgozni, ahol olyan dolgokat készíthetek, amit az emberek szeretnek". Hála neki...

TOVÁBBI INFÓK

WEB OLDAL:	www.konami.com

NÉV:

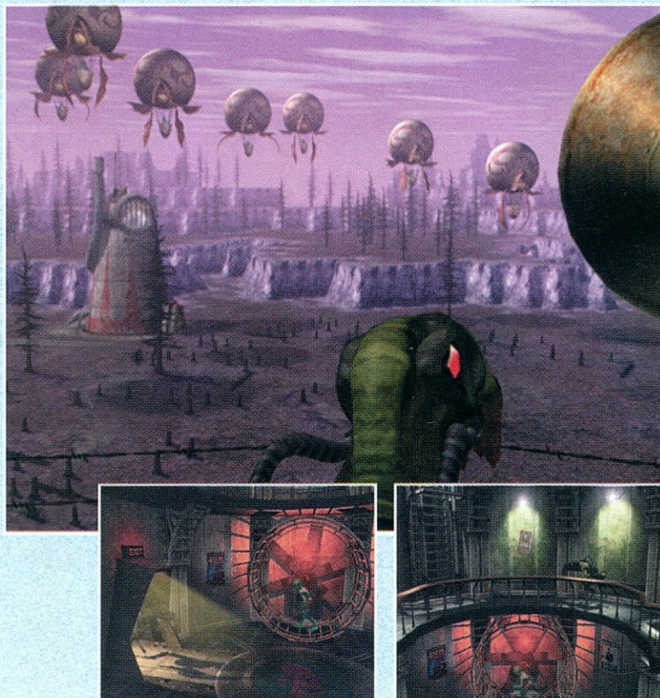
MUNCH'S ODDYSEE



SZÉLJEGYZET:

ABE ÉS BARÁTAI MINDENÜTT AZ ÚJ VILÁGBAN KÉSZEN ÁLLNAK EGY PLAYSTATION 2 KALANDRA

TERMÉKLEÍRÁS	
MŰFAJ:	Világszimuláció
KIADÓ:	GT Interactive
FEJLESZTŐ:	Oddworld Inhabitants
MEGJELENÉS:	2000 szeptembere
ÁLLAPOT:	5%



Játék közben egy intelligens kamera mindig a legjobb akciós képet közvetíti számodra.







Emlékezz, ha egy adott helyen több, mint egy teremtmény lesz, érzelmeiket dinamikusan fogják változtatni. Ennek megfelelően cselekedj!

Oddworld egy festői, egyedülálló virtuális világ telis-tele mindenféle furcsa teremtménnyel, amelyeket Lorne Lanning, az Oddworld Inhabitants elnöke és kreatív igazgatója teremtett. A minapi interjú során megpróbáltuk az Abe-et megalkotó férfiú gondolatait kifürkészni, vajon a PlayStation 2-re történő áttérés milyen jövőt tartogat Oddworld számára?

„*A Munch's Oddysee*-ról meglehetősen nehéz beszélni, mivel semmi eddigi megjelent játékhoz nem hasonlítható. A bibliai mondás szerint hiszem, amit látok; tehát bármit is mondok, nem tudom elég hatásosan bemutatni, hogy milyen érzés lesz vele játszani" – kezdi Lorne, akinek a saját maga által teremtett fantáziavilághoz fűződő szenvedélye nyilvánvaló. Úgy tűnik, hogy a PlayStation 2 megérkezésével végül is Lorne megvalósíthatja álmát – egy igazi világszimuláció megalkotását ökorendszerekkel, társadalmi modellekkel és végül, de nem utolsósorban, természetesen Abe-bel.

A játékban **Munch**-nak és **Abe**-nek nagyon eltérő képességeik lesznek, és ha egyszer összetalálkoznak, választhatsz majd kettejük között, talán azért, hogy megoldj egy rejtvényt, vagy egy bizonyos nyelven kommunikálhass. Az *Oddworld* sorozat az intelligens kommunikációs lehetőségről híres (de egyben vitatott is), amellyel az egyes szereplők érintkezésbe léphetnek egymással, különféle érzéseket kiváltva a másikban. Ezt az ötletet a *Munch's Oddysee* váratlanul új magasságokba emeli kibővített szókincsével és kifinomultabb mesterséges intelligenciájával. Azonban Lorne gyorsan hozzáteszi, hogy „a játékbeszéd még könnyebb és még ösztönösebb lesz, mint azelőtt...ezt az analóg kontrollerek és a kibővített hangmemória kapacitás teszi lehetővé."

A cselekmény részleteiről ebben a pillanatban nyilvánvalóan nem lehet még sokat tudni, de a *PSM* annyit elárulhat, hogy a játék elején Munch-ot az őt következetesen gyűlölő Abe elrabolja. Lorne szerint a két szereplő kapcsolata „teljesen rendellenes", különösen akkor, mikor Munch egy időre tolókocsiba kényszerül kiszolgáltatva Abe kényekedvének. A játék állítólag 50-60 óra alatt befejeződik, de Lorne azt jósolja, hogy néhány mellékcselekménnyel szoros kapcsolatban leszünk, úgyhogy „*Oddworld*-öt meglátogatni más, mint játszani az *Oddworld*-el." ■

Justin Calvert



Oddworld - ahogyan azelőtt még sohasem láttad: valós idejű megjelenítés.

NÉVJEGY	
CÉG:	Oddworld Inhabitants
NÉV:	Lorne Lanning
BEOSZTÁS:	Elnök és kreatív igazgató
SZAKMAI MÚLT:	Lorne az Oddworld világ alkotója, és ilyen minőségében az előző két Abe-es játékon is dolgozott.
RÁHATÁS:	A *Munch's Oddysee* semmilyen eddigi játékhoz nem hasonlít majd, de az *Oddysee* és az *Exoddus* összes szereplője benne lesz

IDÉZET: **„Oddworld-öt meglátogatni más, mint játszani az Oddworld-el"**



ITT A SAJÁT AUTÓSZALONOD

IDÉN A *GT2* ELKÉPESZTŐEN SOK, SZÁM SZERINT 594 AUTÓVAL JELENTKEZIK. A NÉGYKEREKŰEK HÚSZ EURÓPAI, NYOLC AMERIKAI ÉS HAT JAPÁN MÁRKÁHOZ TARTOZNAK. SAJNÁLATOS MÓDON NEM TUDJUK MINDEGYIKÜKET BEMUTATNI, DE ÍME EGY KIS ÍZELÍTŐ ÁLMAID (VIDEOÁTÉKOS) AUTÓSZALONJÁBÓL...



Alfa Romeo
145 2.0 Cloverleaf, 1998
156 2.5 V6 24V, 1998
166 2.5 V6 24V 1998
GTV 3.0 V6 24V 1998
Spider 2.0 TS 1998



Audi
A4 Avant 2.8 Quattro
S3
S4 Limousine
TT



Chevrolet
Camaro Z28 1969
Camaro Z28 30th Anniversary Edition
Corvette 1967
Corvette Grand Sport 1996
Corvette 427 1969



Dodge
Avenger ES
Charger 1971
Neon R/T
Stratus ES
Viper GTS-R



Ford
Cougar 2.5i 24V
Escort 1.8 Gti
Focus Zetec 1.8 1998
Ka
Mondeo Ghia X
Mustang SVT Cobra 1998



Jaguar
XJ Sport 3.2
XJ220
XJR Vehicle
XK180
XK8 Coupe
XKR



Lotus
Elan S2 1964
Elan S4 Sprint 1971
Elan S2 1990
Elise 190
Esprit Sport 350
Esprit V8 GT



Mercedes-Benz
A160 Avant Garde
AMG C43
AMG C55
AMG E55
CLK 320 Sports
SLK 230 Kompressor

URAIM INDÍTSÁK BE MOTORJAIKAT...

A VILÁG LEGNAGYOBB AUTÓVERSENYZŐS JÁTÉKA VISSZATÉR. EZT ÜNNEPELVE A *PSM* NAGY ÖRÖMMEL MUTATJA BE A *GT2* EXKLUZÍV KALAUZÁT ÉS ELŐZETESÉT. IGEN, EZ AZ A JÁTÉK, AMELYET MINDENKI NAGYON VÁRT MÁR (DE MI SZEREZTÜK MEG ELSŐNEK!)

SZÖVEG: **Mike Goldsmith**
KÉPEK: **Hiroki Izumi**

A *Gran Turismo* a PlayStation egyik legnagyobb sikere. Míg az érzéki Lara a PC-imádók köreiből indult el világ körüli hódító útjára és a slágerlisták csúcsára, a *Gran Turismo* száz százalékig, mondhatni velejéig PlayStation. Amikor megérkezett, az autóverseny-játékok kínálatát arcade és alulfejlett rally játékok alkották. Mostanában azonban már a valószerűség a kulcsszó és a *GT* nélkül a *TOCA* vagy a *Colin McRae* sem létezhetett volna...

A *PSM* magával Mr. Gran Turismoval, más néven Kazunori Yamaguchival, a Polyphony Digital Inc ügyvezető alelnökével beszélgetett mindenki kedvenc autóverseny-játékáról. Játssz vele te is egy kicsit, s neked is a kedvenceddé válik majd...

Milyen fogadtatásra számítottatok az eredeti *Gran Turismo* megjelenésekor?
Sosem gondoltuk volna, hogy a *Gran Turismo* ilyen elképesztően népszerűvé válik majd. A játék fejlesztőjeként örömteli izgalommal



Tisztelegjünk **a mester előtt! Kazanori-szan a *GT2*-n tűnődik...**

töltött el minket, amikor láttuk, hogy a vásárlók csak úgy kapkodják lefelé a polcról a programot és elindulnak vele a pénztár felé.

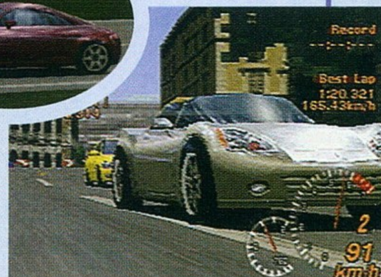
Hogyan lehet továbbfejleszteni egy olyan terméket, amelyet a szaksajtó tökéletesnek tartott?
A *Gran Turismo* alapötlete az volt, hogy valósághűen szimuláljuk létező autók viselkedését. Annak érdekében, hogy elérhessük ezt a célt, kutató- és fejlesztőmunkát végeztünk, létrehoztunk egy modellt, amely – véleményem szerint – egészen jól sikerült. A szimulációt a lehető legvalósághűbbé próbáltuk tenni. A játékban megjelenő autók menettulajdonságai természetesen különbözőek, mindez persze függ a kezelési módszerektől, a tuningolástól és sok egyéb mástól is. Törekvésünk a részletességre többek között arra is kiterjedt, hogy minden autótípusnak különböző motorzajt adjunk, a használt autók állapotuknak megfelelő áron lehessenek megvásárolhatóak, s a visszajátszásokban megjelenjen a környezet-leképezési technológia is. Más szóval, a *Gran Turismo 2* hű marad majd a *Gran Turismo* alapötletéhez és azt az érzetet fogja nyújtani, mintha egy valódi kocsit vezetnénk.

Biztos maradtak ki olyan dolgok, amelyeket már az eredeti játékba is be akartatok tenni.
A *Gran Turismo*ban különféle korlátok miatt nem jelenhetett meg minden dolog, amelyet eredetileg szerettünk volna belefoglalni. A *Gran Turismo 2*-ben viszont ezek legtöbbje várhatóan megjelenik majd - sőt, sok olyan ötleten is dolgozunk, amelyet a játék rajongói juttattak eszünkbe.

Az interfészen is dolgoztunk; mindent megtettünk azért, hogy a játékosok felismerjék és elismerjék az új változat vívmányait. Az autók tuningolása az első változatban – véleményünk szerint – hagyott kívánnivalókat maga után. Mindent megteszünk azért, hogy a tuningolással elérhető vezetési örömöket növeljük, világosabb legyen a körítés, s felhasználó-barátibb maga a játék.

Beszélnél nekünk néhány szót az új autókról?
A választható autók listáját a legfrissebb változásoknak (modellek változása, illetve újak megjelenése) megfelelően frissítettük a való világnak megfelelően. A felvehető autómodellek számát is nagyban növeltük. A felhasználók





Szép példány! **A *Gran Turismo 2* a legújabb modelleket mutatja be, az Impreza WRX-től a Volkswagen csillogó új Bogaráig.**

Egy blöffölő kalauza a *Gran Turismo 2*-höz

Gyors és praktikus jellemzés az Év Autóverseny-játékáról...

- A *GT2* az első autós játék, amely ötvözi a rally-t és más autóverseny-irányzatokat
- A *GT2* 33 nagyobb autógyár mintegy 600 kocsiját vonultatja fel. Ez kétszer annyi, mint a *GT1* autóinak száma
- A 28 pálya között van szokásosan *GT* fantázia-jellegű, de láthatjuk a Tahitian Seaside (Tahiti tengerpart) rallypályát, a Le Mans-i megbízhatósági versenyt, egy ovális gyorsasági pályát, a svájci hegymenetet és az újonnan licenszelt Laguna Secca pályát is
- Éjjel és nappal is versenyezhetünk
- Plusz 60 licensz-tesztet is találunk. A Permit módban azok nyomulhatnak, akik nem mentek át ezeken a teszteken
- Még mindig megvannak az eredeti *GT1* memóriakártyáid? Szuper! Minden licenszelt *GT1* mentéssel hozzáférhetsz a *GT2* megfelelő licenszeihez
- A *Gran Turismo 2*-ben a motorzajok is valószerűek. Bár a gyártók nem vették fel autóik hangjait a játékosok kedvéért, a Sony mind az 594 autó motorhangját rögzítette!
- A sérülések ezúttal sem látszanak majd az autón, de a jármű vezetése közben érezhetjük majd, ha valami gond van
- A *GT2* teljes karbantartást, felújítási és takarítási lehetőséget kínál. Vedd meg az alkatrészeket, tuningold fel a kocsit és cserélgesd egyre jobbra az alkatrészeket, s tied lesz a legjobb gép



Mini
Mini 1.3
Mini Cooper 1.3i
Mini Cooper 127SS Mk1



Mitsubishi
Galant VR-G Touring 1998
GTO Twin Turbo 1992
Lancer Evolution III GSR 1995
Mirage Cyborg-ZR 1997
Pajero Mini Sport 1998
Regnum Super VR-4 1998



Nissan
Fairlady 240Z HS30 (240ZG) 1971
Fairlady Z Version S 2-seater Twin Turbo 1998
March Super Turbo 1989
Skyline RS-X Turbo Intercooler DR30 1984



Opel
Astra SRI 2.0i 16V
Calibra '95
Corsa Sport 1.6i 16V
Tigra 1.6i
Vectra 2.0 16V



Peugeot
106 1.6 Rallye
106 1.6 S16
206 GTi
206 Rally Car
306 Rally Car
406 3.0 V6 Coupe



Plymouth
Barracuda 1970
GTX
Pronto Spyder
Road Runner
Road Runner Superbird



Renault
Clio II 16V
Clio Sport V6 24V
Espace F1
Laguna V6
Megane 2.0 16V Coupe



RUF
Modified Porsches
BTR
BTR2
BTR4
CTR
CTR2
Turbo R

Az autómagnó

Tavaly a *Gran Turismo*-ban olyan dallamok szűrődtek ki a kocsik ablakain, amilyenek azelőtt sosem – akár számítógépen, akár a valóságban. Idén sincs ez másképp. A *Gran Turismo 2* olyan dalokkal érkezik majd, amelyeket néhány évig maguk az előadók sem jelentethetnek majd meg másutt. Nézzük csak ezt a listát és várjuk együtt a jövő havi lemezen érkező exkluzív Propellerheads *GT2* videót...

Ash
Death Trip (instrumentális változat)
The Cardigans

My Favourite Game
(Faithless Remix a PlayStation számára)

Everything But The Girl
Blame (Grooverider Jeep Mix)

Fatboy Slim
Illing in Heaven

Mansun
Take it Easy Chicken
(instrumentális változat)

Propellerheads
Big Dog

Stereophonics
The Bartender & The Thief
(instrumentális változat)

kifejezték abbéli vágyukat, hogy igen széles skálájáról választhassák ki járművüket, így mindent megtettünk, amit csak tudtunk. Az eredeti játékból bizonyos autók azért maradtak ki, mert nem sikerült tető alá hozni a licensz-szerződést a gyártókkal. Különböző okok miatt idén a Ferrari és a Porsche járt így.

Mi újság az új pályákkal?
A legnagyobb fejlődés talán a valóban új pályák területén volt látható. A játékosok itt sokkal több stratégiai érzéket és ítélőképességet fitogtathatnak, amint kiválasztják az autó teljesítményét, a tuningot, és a különböző pályákhoz illő vezetési stílust. Ezek között a helyszínek között szerepel Róma, Tahiti, Seattle, Pike Speak és Laguna is. Utóbbi az egyetlen valós futam a játékban, s exkluzív szerződés keretében kerülhetett be







Mennyi minden! **Akár drag, akár rally, akár országúti versenyen akarunk részt venni, akár esetleg csak a '71-es Plymouth verdát akarjuk kipróbálni egy gyors kör erejéig, a *Gran Turismo 2* sokat kínál.**

a játékba. A fantázia-pályák lehetővé teszik, hogy a program engine-jét igazán kihasználhassák a játékosok.

Vannak olyan autók a játékban, amelyek még nem kaphatóak?
Igen, számtalan példa van erre; ilyen például a Toyota új Celica XYR-je, amelyet a Tokyo Motor Show kiállításra terveznek kihozni

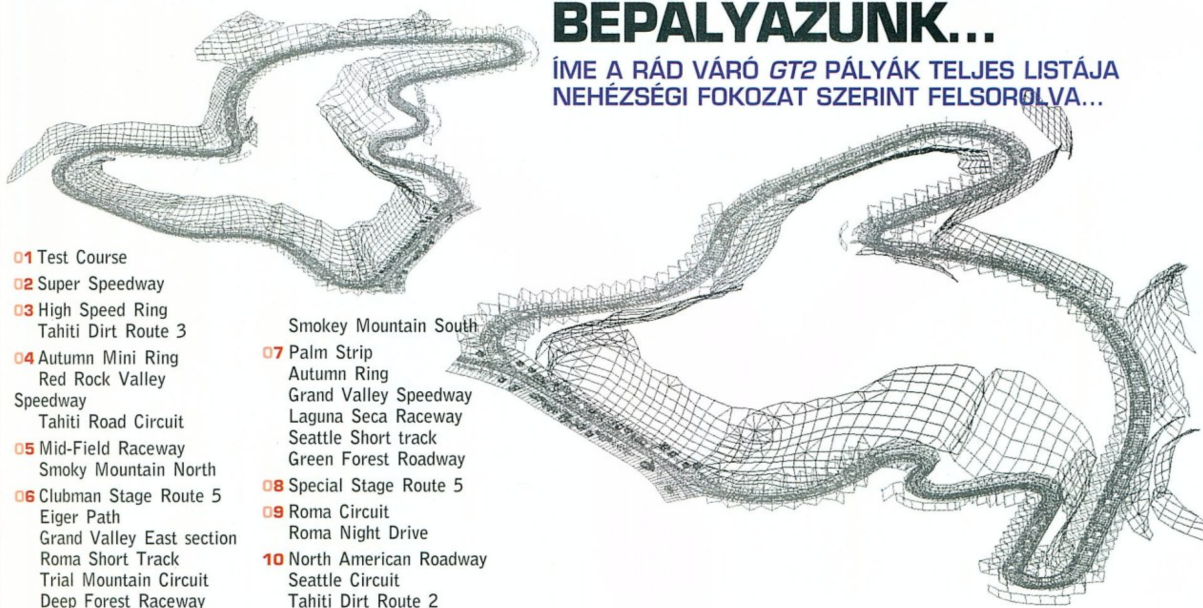
Voltak olyan gyártók, akik megtagadták a részvételt a játékban?
Igen, a Volvo és a Saab.

Mekkora szerepük volt az autógyáraknak a játék létrehozásában?
Az autó mozgásait elsősorban nem a gyártmánya vagy az adatai határozzák meg, hanem a fizikai dimenziói. Igen, sok infót kaptam az autógyártóktól, de be kell vallanom, hogy nem is annyira az apró részletek nyújtottak segítséget, hanem az autó általános méretei. Az eredeti *Gran Turismo*ból arra jöttem rá, hogy a mozgások valószerűnek tűntek sok ember számára. Vannak előnyök, részben magunk, részben a gyártók számára, de mégiscsak az autó a lényeg, az, hogy minél több fusson belőlük a játékban. Mi fizetünk a gyártóknak, ők pedig feljogosítanak arra, hogy autóikat megjelenítsük a programban.

Sikerült meggyőznötök az együttműködő gyártókat arról, hogy engedélyezzék autóik rongálását a játékban?
A *GT2*-ben olyan opció is lesz, amelyben az autó kinézete nem változik meg ütközéskor, kezelése viszont annál inkább. Alapbeállításban ez a lehetőség ki lesz kapcsolva, de bármikor alkalmazhatjuk, ha kedvünk tartja. Lesz egy külön kijelző arra, hogy megmutassa, hol sérült meg a járgány.

Te személy szerint mennyire vagy elégedett a folytatással?
Nagyon kalandos, nagyon valószághű, (és mégis) nagyon kísérleti. Reményeink szerint körülbelül 400 (a *PSM* megjelenésének idején ez a szám 594 – a szerk.) valószerű autó és legalább 20 (pillanatnyilag 28-ról tudunk – a szerk.) pálya lesz a játékban. Ha ennél is többet akar a játékos, a következő *Gran Turismo*ban megkaphatja...

Új elem a *GT2*-ben a dragster versenyzés.
Igen, ez egy kissé elrugaszkodás a Polyphony eredeti terveitől. A kreativitásom nagyrészt a természetes megérzéseimből ered.



BEPÁLYÁZUNK...

ÍME A RÁD VÁRÓ *GT2* PÁLYÁK TELJES LISTÁJA NEHÉZSÉGI FOKOZAT SZERINT FELSOROLVA...

01 Test Course
02 Super Speedway
03 High Speed Ring
Tahiti Dirt Route 3
04 Autumn Mini Ring
Red Rock Valley Speedway
Tahiti Road Circuit
05 Mid-Field Raceway
Smoky Mountain North
06 Clubman Stage Route 5
Eiger Path
Grand Valley East section
Roma Short Track
Trial Mountain Circuit
Deep Forest Raceway
Smokey Mountain South
07 Palm Strip
Autumn Ring
Grand Valley Speedway
Laguna Seca Raceway
Seattle Short track
Green Forest Roadway
08 Special Stage Route 5
09 Roma Circuit
Roma Night Drive
10 North American Roadway
Seattle Circuit
Tahiti Dirt Route 2



Shelby
Cobra 427 1967
Cobra Coupe
GT350
GT500



Subaru
Alcione SVX Version L 1995
Impreza WRX Type R STi Version V 1998
Legacy Touring Wagon GT-B 1998
Rex Supercharger VX 1990
Subaru 360 Young SS
Vivio RX-RA 1997



Suzuki
Alto Works RS/Z 1997
Alto Works Sports Limited 1997
Alto Works RS/X 1990
Cappucino 1995
Kei S 1998
Wagon R Turbo RT/S 1997



Toyota
MR Spyder 1996
MR2 G-Limited 1998
Supra GT Turbo Limited
MA70 1989
Vitz F 1999
Celica XYR Detroit show version



TVR
Cerbera 4.5
Cerbera Speed 6
Chimaera 5.0
Griffith Blackpool B340
Speed 12
Tuscan Speed 6



Vauxhall
Astra Rally
Corsa Sport 1.6i
Tigra 1.6i
Tigra Ice Race Car
Vectra Touring Car



Venturi
Atlantique 300
Atlantique 400GT



Volkswagen
Golf IV GTi
Golf IV GTi 1.8T
Lupo 1.4
New Beetle 2.0
Polo 1.4 16V
Polo G40

Kiadó: SCEE
Fejlesztő: Polyphony Digital
Játékosok száma: 1–2
Megjelenés: December



GT2

SPECIÁLIS ELŐZETES!

NÉHÁNY ÓRÁVAL LAPZÁRTA ELŐTT EGY ELŐZETES LEMEZT HOZTAK ÁT A *PSM*-HEZ A SONY KÖZPONTJÁBÓL. STEVE MERRETT AZONNAL RÁUGRO

Így, amikor a játékon dolgoztam, és az amerikaiak eleinte arra ösztönöztek, hogy rakjunk be izomautókat, azt mondtam: „Nem, nem illene bele a játékba." Némi idő múlva az Államokba mentem és megnéztem egy dragster-versenyt. Láttam, mennyire népszerűek ezek. Láthattam és érezhettem mindezt, így ihletet kaptam arra, hogy ezeket a kocsikat is beleírjuk a programba. Ez nálam nem úgy működik, mint a közvélemény-kutatás. Ez csupán ösztön.

Egy másik újdonság a *Gran Turismo 2*-ben a rally-versenyzés.
A földpályákon nagyon nehéz végigmenni. Ami a felszínt illeti, lesznek különbségek ezek között hepehupaságban és súrlódásban – ezeket vezetés közben persze érezhetik majd a játékosok. Elmentem a Monte Carlo Rally-ra kutatni ebben a témában, s látván egy igazi rally-versenyt úgy éreztem, hogy az utazás a legjobb az egészben. Egyszer talán ebből is csinálunk majd egy játékot. A rally megjelenése a programban persze sok munkánkba került. Ez a verseny-fajta külön figyelmet igényelt, mivel az autó össze-vissza csúszkál a pályán. Ennek a szimulációs modellezése, valószerűvé és élvezhetővé tétele nagy kihívást jelentett a számunkra.

A *GT2*-ben immár az eredeti játék elmentéseit is bevethetjük a memóriakártya segítségével. Lehetséges lesz a *GT* és a *GT2* mentéseinek használata a *GT 2000*-ben a PS2 konzolon?
Még nem igazán gondolkoztam azon, hogy információt lehessen átvinni a *GT2*-ről a *GT2000*-re – bár ez a lehetőség egyáltalán nem kizárt.

Mit hozhat a jövő a Polyphony Digital számára a *Gran Turismo 2* után?
Ami a Polyphony Digital jövőbeli tevékenységeit illeti, elmondhatom, hogy jelenleg olyan programokon is dolgozunk, amelyek műfaja igencsak elüt a *Gran Turismo*-étól. A fejlesztési folyamat alatt azon is igyekeztünk, hogy megfelelően demonstráljuk a cég elhivatottságát a videojáték-technológia iránt.

A probléma ott kezdődik, hogy nem is tudjuk, hol és hogyan is kezdjünk hozzá. Az, hogy az ember a világon elsőként kukkanthat bele a *Gran Turismo 2*-be – átnézheti a több, mint félezer autót, s játszhat egy kicsit – olyan érzés, mint éhezőnek a terülj-terülj asztalkám. Annyi minden van előttünk... Annyi minden van ráprézselve a *GT2* dupla CD-jére, hogy az ember szinte már elfeledkezik a program egyes remek jellemzőiről. És ezt sosem bocsátanám meg magamnak.

A *Gran Turismo 2* nagyon jó. Minden álmunkat valóra váltja és még túl is szárnyalja ezeket. Már az elejétől fogva egyértelmű, hogy a *GT2* felülmúl minden várakozást, amelyet az ember egy játék újabb része iránt támaszthatna. A *GT2* nem csak a *GT* babérjait hódítja majd el, hanem a *TOCA*-t, a *Colin McRae*-t és társait is leszorítja majd az útról.

Kazunori Yamauchi és a Polyphony csapat olyan játékot készített, amely nem csak az autóversenyek királyává teszik, hanem az egyes alosztályok uralkodójává is. Rally, országúti versenyzés és más remek opciók egy játékban – olyan felbontással, amelyet ténylegesen csak a *Gran Turismo*ban lát az ember.

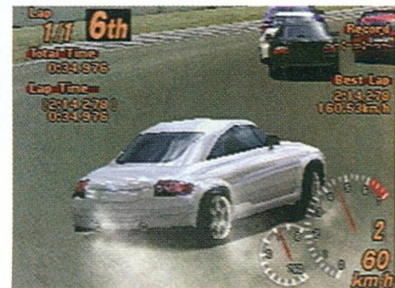
A kidolgozottság akkor válik a legszembetűnőbbé, amikor felfedezzük a *GT2* valódi mélységeit. Ha csak az autókat nézzük, akkor is bámulatos, hogy 33 vezető autógyár képviselteti magát. Japán Hondák és amerikai Chevroletek parkolnak Jaguárok, Mercik, BMW-k és Audik mellett. Mondj egy jelentős gyártót és ez bizonyára benne is van a játékban – és Henry Ford elhíresült mondása ellenére bármely színt választhatsz. A *GT2* összesen elképesztően sokféle (594) autót kínál. Ami még bámulatosabb, az az, hogy mindegyiknek mások a menettulajdonságai. Az eredeti *Gran Turismo* kezelése már eleve nagyon jól sike-



A *Gran Turismo* nagy sláger volt Európában, az idei modell drag-versenyei viszont bizonyára a jenkik szívét is meghódítják majd.

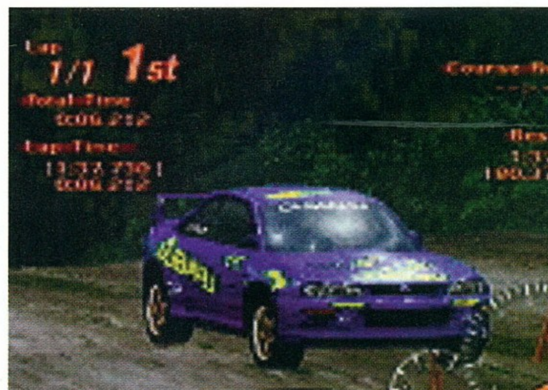


Vad éjszakák! A *GT2* jól eltalált éjszakai pályákat kínál.



FIGYU...

A SÁRDOBÁLÓ RALLY-JÁTÉKMÓD







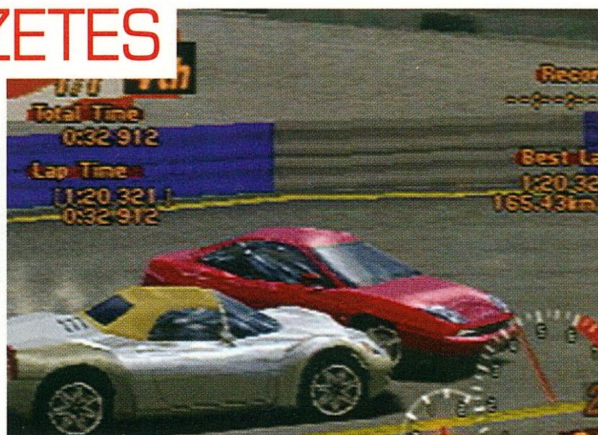


A közelmúltban néhány rally-játék, például a Codemasters *McRae Rally*-ja és az Eden *V-Rally 2*-je nagy sikert aratott a kipörgő kerekekre és sárdobálásra éhes közönség köreiben. A *Gran Turismo 2* páratlan realizmusa a rally népszerű világában is megjelenik a Polyphony hat földpályájának köszönhetően. Érdemes vajon egy külön rally szimulátort is venni mellé? A következő havi előzetesből kiderül...





Apák és fiaik együtt fognak rajongani a *GT2*-ért, amely Mini Cooper-től BMW-ig sokféle négykerekűt kínál... Ez igen!





A *GT*-ben a visszajátszás (Replay Mode) is a fennkölt vidámságot tükrözi. Egy részeg van a volánnál?

„Olyan, mintha beszabadulnánk a *Top Gear* omnibuszos változatába..."







A már ismert dolgok lemásolása helyett a *GT2* igényesen mutatja be mind az 594 autót. Csinos...

...ılt, így ezen nem is lehet sokat ...jleszteni – bár a csúszásokat ...úttal még jobban kidolgozták. ...z igazi vonzerő azonban mégis ...sak az, hogy rengeteg autó közül ...álaszthatunk, amelyek kezelése ...ind-mind különbözik a 28 verenypályán.

A *GT2*-vel játszani olyan, ...intha beszabadulnánk a *Top Gear* omnibuszos változatába. ...kísértés, hogy egy Lotus volánja ...ögé üljünk, mindig szinte ellen...llhatatlan, de mégis a kevésbé el...agadó Fordok és Roverek adják ...játék igazi mélységét. Előbb...több úgyis mindannyian egy ...eugeot 206 vagy egy Ford ...ougar (és nem egy Lotus Elan) ...ezetőülésében találjuk majd ma...unkat. Bár az ötlet egy kicsit ...mindennaposnak" tűnhet, műkö...ik. Egy Toyota Celica vezetésé...ek látszólagos normalitása példá...l új értelmet kap, amikor hegyen...ölgyön át zúzunk vele – ez a hite...sség emeli a programot a konku...encia fölé.

A pályák is új dimenziókat nyit...ak meg. 28 versenypályát látha...unk; városi pályák is vannak, ame...ek Rómát és Seattle-t idézik, és ...a mindez még nem lenne elég, itt ...annak ráadásnak a rally pályák. ...ár a kerekek vannak a központ...an a *GT2*-ben, a pályák is látható...n a tökéletességre törekedve ké...zültek. Ahogy az autónk átszáguld ...z éjszakai sötétségbe borult váro...okon, az erdő sűrűjében kanyarog, ...agy jobbra-balra csúszkál a rally...ályák sarában, a mesterien kidol...ozott táj finoman suhan tova mel...ettünk. A *GT* igen magasra tette a mércét a háttér tekintetében, de ez így is van rendjén.

Ahogy a fény az autók fényezésére esik, szemünk szinte alig képes befogadni a táj részleteit. De hadd emeljünk ki néhány fénypontot; például a távolba vesző épületeket, az erdőket, amelyek szép lassan előtűnnek a sarokhoz közeledő autó előtt (ahelyett, hogy egyszer csak megjelenne a képünkben). A többkamerás visszajátszás sem kutya, amelynek effektjei látványosak és újszerűek. Még a féklámpák, az időjárási viszonyok és a tajtékzó sártenger is frissnek és újnak látszik.

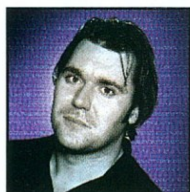
A *GT2* a PlayStation totális autóversenye lesz. Maga mögött hagyja a konkurenciát, miközben a hajunk is az égnek áll a sebességtől. A zene is kitűnő, amelyhez a Sony neves előadókat gyűjtött össze – többek között Fat Boy Slim-et és a Stereophonics-ot –, olyanokat, amelyeket az autóvezetők amúgy is szívesen tennének be az autómagnójukba. Mivel a *GT2* könnyedén ötvözi a fenti elemeket, az embernek olyan érzése van, mintha egy nagy adag jó ötletet kapott volna kézhez, amelyet mesterien rászabtak egy megbízható engine-re. A Polyphony játéka olyan, mint az álom, de elég gyors ahhoz, hogy az adrenalinszintet is a megfelelő szintre emelje. Mindez pedig abszolút nem megy az ötletesség és mélység rovására. Ez a mélység pedig elsősorban nem a hangárnyi autóból és a nagy rakat licenszből ered, hanem a mesteri játékmenetből.

Összefoglaljam egy mondatban? Ez lesz a karácsony csúcsmodellje. Tuti. ■

Steve Merrett

Mészárlás! Ha a valószerű irányítás az analóg rángatással párosul, könnyen végezheted a roncstelepen.





Mike Goldsmith
Szerkesztő

A *Ridge* viszonylagos balsikere után a valószerűség (a *Drivert*) is ideértve alapfeltétel lett az autós játékok számára. A *GT2* ebben nagyon erős, és még az arcade királyok számára is tartogat kihívást.



Mark Donald
Társszerkesztő

A *GT2* megérte a várakozást. Ha az eredetit jónak tartottad, akkor ez a játék a hetedik mennyországba repít majd – a kezelhetősége bámulatos. Most már tudom, miért nem látni soha Aston Martin DB7-eseket a rally pályákon.



Justin Calvert
Játékszerkesztő

1997-es megjelenése óta egy játék sem közelítette meg a műfajában uralkodó *GT*-t, a mostani folytatás viszont még magasabbra tör. Több autó, több pálya, több licensz... Kicsit több mindenből, ami eddig is a legjobb volt.



Dan Mayers
Hírszerkesztő

A *GT* sosem volt olyan valószerű, akármit is mondanak a népek. Bár roncstelepnyi új kocsit és pár új pályát is láthatunk, nem fogott meg. Várjuk csak ki, amíg megjelenik a *Colin McRae 2*.

Kiadó: Electronic Arts
Fejlesztő: Dreamworks Interactive
Játékosok száma: 1–2
Megjelenés: November

Medal Of Honour

A DREAMWORKS INTERACTIVE MÁSODIK VILÁGHÁBORÚS SHOOT 'EM UP-OT KÉSZÍT, IHLETET MAGÁTÓL A NAGY EMBERTŐL MERÍTVE (NEM, NEM ISTENRŐL VAN SZÓ...)

Miután bemutatta a világ mozirajongóinak, hogyan mentették meg amerikai csapatok egyedül a világot a náci rémuralomtól, Spielberg a *Ryan* közlegény forgatása után visszatért, hogy most ugyanezt a játékvilágban is megvalósítsa. Összehívott egy megbeszélést a Dreamworks Interactive-vel, birodalmának játékgyáros részével. Mivel úgy gondolták, hogy a *Ryan* közlegény: A játék cím kissé fantáziátlan volna, Második Világháborús shoot 'em up-jukat *Medal Of Honour*-nak nevezték el.

A játék és a film sok közös elemmel büszkélkedhet, a hasonló

> „...dőzsöl az adrenalintól fűtött dicsőségben"

– ellenséges vonalak mögötti – szituációtól kezdve (az első pályák Franciahonban játszódnak) a hangulatig. Azonban, míg a film egy erkölcsi ítélet volt a háború hiábavalósága felett, a *MOH* csak úgy dőzsöl a nácik adrenalintól fűtött lelövöldözésének dicsőségében.

A Dreamworks múltja tarkább, mint egy tehenekkel teli mező, de talán a *Medal* lehet az áttörésük. Ez az elsöprő első személyű lövöldözős játék a 11 hatalmas küldetéssel, amelyekben az elszállt lövöldözés mellett a kémkedés, a lopakodás is megtalálható inkább hasonlít az 50-es évek háborús filmjeire, mint a *Ryan* közlegény hiper-realizmusára.

A cselekmény helyszínei a kezdeti küldetések lebombázott városaitól a POW-táborokon és a német U-Boat-on keresztül egészen Hitler bunkeréig terjednek. A Második Világháború kézifegyvereinek egész arzenálja áll rendelkezésedre, a dobtáras géppisztollyal, aknavetővel egyetemben. A *Medal* kétjátékos deathmatch módjában ezeknek jó hasznát lehet venni...

Az atmoszférikus feszültség végig megvan a játékban; az ember idegei pattanásig feszülnek az ugató kutyák, a süvítő vadászgépek és a katonai surranók távoli dobogása miatt. Ha mindenképpen szeretnénk valamit kritizálni, az az lehetne, hogy a pályák lineárisnak és útvesztő-szerűnek tűnnek. Mindemellett a *MOH* izgalmas témának ígérkezik – és kellemes változatosság a szokásos cyborgok meg hányásszörnyek után. ■

Paul Rose



A legjobban alkalmazható a náci gazemberek ellen, ha folyamatosan a ravaszon tartod az ujjad.



Deathmatch – mint minden első személyű lövöldözősben, robbanó eszközök közvetlen környezetében tartózkodni itt is káros az egészségre. Hajítsd őket messzire – aztán bukj le...



Az orvlövész taktika alkalmazása különlegesen hasznos a re tett és veszélyes célpontok leszedésére. Teljesen *A sakál napja*.



AMIRE ÉRDEMES ODAFIGYELNI...

AHOL A POKLOT HOZOD EGY CSAPATNYI NÁCIRA



A játék legelején egy országútról indulsz. Van előtted egy kis épület; benézel, de a német csapatok észrevesznek, és a fegyvertűzzel a földhöz szögeznek, ahogy alábuksz, a törött ablakokon keresztül viszonozva a tüzet. Innen egy kicsit távolabb felfedezhetsz egy homokzsákok védte géppuskafészket. Miután leszedted a géppuskást, megragadod a masszív gépfegyvert, és lekaszálsz egy csapatnyi nácit, akik panaszkodni jöttek a zaj miatt. Ó, igen...



+ PONTOK
- Hihetetlenül hangulatos
- Látványos
- Nincs hozzá hasonló

– PONTOK
- Kissé lineáris
- Csak 11 küldetés van
- Majdnem golyóálló vagy

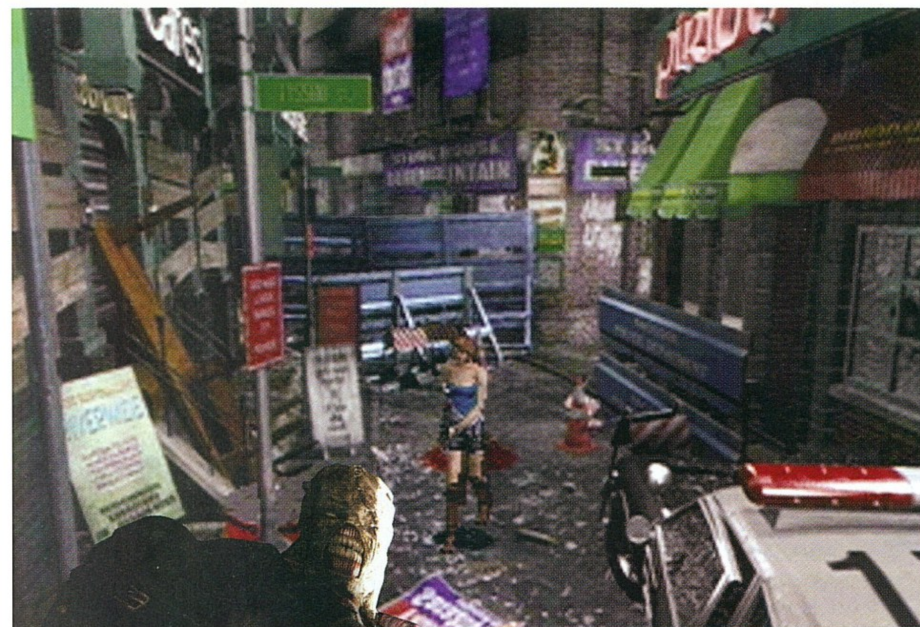
! MIELŐTT MEGVENNÉD

Bár a linearitása és annak ellenére, hogy hősünk gond nélkül túlél egy tucatnyi golyót a mellébe, a *MOH* jó cucc. Talán nem *Ryan* közlegény: A játék, de olyan közel van hozzá, amennyire csak lehet.

Kiadó: Eidos
Fejlesztő: Capcom
Játékosok száma: 1
Megjelenés: Február

Resident Evil 3: Nemesis

NE VESZÍTSD EL A FEJED. RACOON CITY ROTHADÓ LAKOSAI ERŐSÍTÉST KAPTAK... DE MÉG MILYET!



A félelem új formában jelenik meg, amint a *Resident Evil* trilógia véres végéhez közeledik. Persze addig azért ér még pár sokk minket... Több dolog is van, amely új rajongókat szerezhet majd a *Resident Evil 3*-nak, de a legjelentősebb ezek közül a „Nemezis" lények egész csapata. Ugyanúgy, ahogy a horrorfilmeket a kulcsjelenetek kapcsán idézzük fel – ilyen a fej hajóban a *Cápá*-ból, vagy *Carrie* sírboltból kiemelkedő keze – a *Resident Evil 3*-nak is meglesz a maga specialitása: a szuperszellemek megjelenése.

Mintha a veszett kutyák, csoszogó zombik és mutáns mumusok egyvelege nem lett volna épp elég, Raccoon City utcáin most megjelentek ezek a kellemetlenkedő szörnyek is. Az első példány egy ablakot átzúzva ered hőseink – Jill Valentine és Carlos Oliveira – nyomába. Ahogy megjelenik a képernyőn, olyan félelemérzetünk lesz, amelyet csak Spielbergtől vagy De Palmától láthattunk korábban.

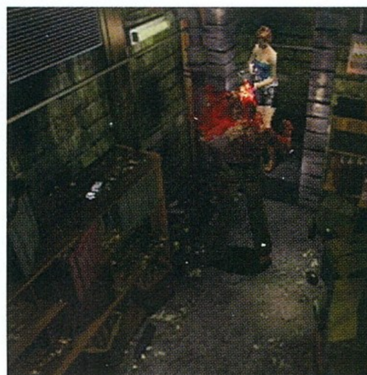
Ezt a hatást tovább növeli a Nemezis lények korlátlan ereje és mérete, amely még Raccoon City régebbről ismert élőhalott lakóihoz képest is ijesztő. Ezek nem csupán szuper-zombik, hanem 2,5 méteres, páncélököllel mászkáló intelligens szörnyetegek, amilyeneket korábban nem láthattunk a sorozatban. Ha Jill vagy Carlos el akar futni, a nyomukba szegődnek. Ez még hagyján, de semmi nem állíthatja meg őket, s nyilvánvalóan örömet lelnek egy-egy ajtó bedöntésében, miközben úgy üldözik hőseinket, mint kopók a rókát. Csak akkor van némi reményünk, ha megküzdünk velük bármely, a kezünk ügyébe kerülő tárggyal. Az állandó veszélyérzet olyan drámai elemet kever a programba, amely a korábbi *Resident Evil* programokra nem volt jellemző, s mindez olyan intenzív, hogy egy pillanatra sem tudunk megnyugodni. A *Silent Hill* talán több horror-elemet tartalmazott, mint a *Resident Evil 2* Grand Guignol-ja, de ez a harmadik rész mindkettőt túlszárnyalja.

Bár a Nemezis lények egye-

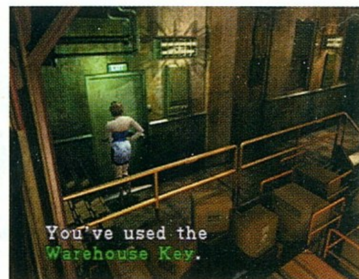
> **„A cselekmény tökéletesen kapcsolódik a sorozat történetéhez"**



A szépen megrajzolt hátterek már-már tapintható légkört teremtenek, amint Jill a sikátorokban bújkál.







A karakterek mozgatása sokkal könnyedebb. Jill és Carlos láthatóan nem a múlttal törődik. Gyorsabban reagálnak a zombikra, és – mivel komoly fegyvertár van kéznél – bizonyára kissé összekoszolják majd a környéket...













A zombi-hadsereg többféle szörnyből áll. Kövér élőhalott tagok keverednek csontos példányokkal, míg egyesek gyorsabbak, vagy ép erősebbek.

nesen a sírboltból jönnek, a Capcom a mellékszereplőket is ugyanannyira félelmetessé tette. A *Nemesis*, amely mind elő-, mind pedig utószava a *Resident Evil 2* játéknak, Jillt mutatja be, amint haldoklik a zombi-dögvészben. Néhány jelenettel később elveszti az eszméletét, s Carlos lép a helyébe. A cselekmény higgadt tempóban bontakozik ki és tökéletesen kapcsolódik a sorozat történetéhez.

A *Resident Evil 3: Nemesis* nagyon kidolgozott program. Magasabb felbontású a háttér, a zombik hadserege pedig különböző módon és szinten rothadó egyénekből áll. A főbb karakterek is jó pár új mozgást sajátítottak el. Jill például fizikai szempontból erősebb; eldobhatja, vagy akár lerúghatja az ellenséget, ha kedve tartja. A szokásos arzenál – puskák, lángszórók, rakétavetők – birtokában Carlos-szal karöltve hatékony erőt képeznek.

A *Resident Evil 3* olyan élmény, amelynek nyomán tátva marad majd a szád és az újszerű ötletek egész sora sem marad el. Méltó befejezése egy legendás, korszakalkotó játéksorozatnak. ■

Steve Merrett





Jillt ellátták a 180 fokos fordulás képességével is, így szemtől szembe tudja fogadni majd az érkező hordákat.

PSM VÉLEMÉNY

+ PONTOK

- Kidolgozottabb grafikai részletek
- Új karaktermozgások
- A Nemezis szörnyek…

– PONTOK

- Talán túl ismerős egyeseknek
- Nem ajánlott nyúlszívűeknek
- No, még egy rész?

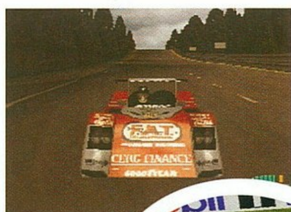
! MIELŐTT MEGVENNÉD

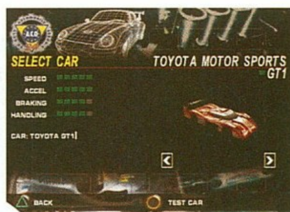
Újra itt egy folytatás, és azt hihetnénk, hogy a zombi-főtéma ezzel el is ellaposodik valamelyest. Amennyit a játékból láttunk, az alapján azonban azt kell mondanunk: a program jobb, mint valaha. Három gyilkos sláger jönne egymás után? Nos, úgy tűnik, igen…

Kiadó: Infogrames
Fejlesztő: Eutechnyx
Játékosok száma: 1–2
Megjelenés: December

Le Mans 24 Hour

A *BLEND 37*-ET ÉS A *PRO PLUS*-T NEM SZÁMÍTVA, A VILÁG LEGTÖRTÉNELMIBB JELENTŐSÉGŰ PÁLYAVERSENYÉT FRISSÍTETTÉK FEL PLAYSTATIONÖD SZÁMÁRA





Hasznos kameraszög, ha éppen készülnek leelőzni.



Jobb autó - jobb minősítés.



Sokkal praktikusabb, mint az első lökhárítós kameraszög, ugyanis ezzel a nézettel sokkal messzebbre látsz.

Mindig volt valami különös rejtély a *Le Mans 24 Hour* versenyben. Ez a világ egyik legrégibb autós versenye (talán a legnehezebb is) és az évek során még a legnagyobb versenyzőket is elcsábította. Ugyanakkor nem is gondolnád, milyen szánalmas kritikát kap az egyébként versenyautó-barát médiától.

Tulajdonképpen az okozza a gondot, hogy a *Le Mans*-t még a televízió előtti időkben gondolták ki. Akkoriban egy 24 órás verseny tömegeket vonzott, manapság aligha dönti meg a nézettségi rekordot. Ugyanaz a probléma, mint bármelyik eseményalapú videojátéknál. A leglelkesebb rajongók is megunhatják a masszív 24 órás autózást.

Bár a teljes szimuláció a *Le Mans* számtalan opcióinak egyike, választása mégsem kötelező. Ez az egyik legjobban beállítható és testreszabható játék, amit valaha is láttunk. Néhány futam erejéig gyors lehetsz, mint a szélvész, de pályára léphetsz a marathoni versenyszimulációk és a végtelen beállítási és változtatási lehetőségek világában is.

Az éjjel-nappali ciklus kiváló jellegzetessége a játéknak. A választott időperiódusnak megfelelően a nap a megszokott szürkülettel végződik – és aztán jön a sötét éjszaka.

A legjobb lesz, ha bekapcsolod a fényeket és megpróbálod memorizálni a pályát. Amint a sötét éjszakában hirtelen előtűnik a hajtűkanyar, olyan keményen nyomod majd a fékgombot, hogy komolyan számolnod kell egy hüvelykujj ficammal.

Az Eutechnyx főleg brit származású fejlesztőgárdája helyesen gondolta, hogy a modern játékosok számára csak az az

> **„A teljes szimuláció az egyik opció... de nem kötelező"**

egy útvonal nem lesz elég jó, ezért a rövid arcade-os pályák széles választékát adták a játékhoz. A *GT* kocsik (pontos másai a valódiaknak) vezetése különbözik rally-s társaikétól vagy akár az F1-esekétől, és feltétlen ügyességet kíván meg, hogy elkerüld a kerékkipörgést és az idő előtti gumicserét.

Számítani lehet rá, hogy a *Le Mans 24 Hours* a PlayStationös autóverseny rajongókat komolyan vonzani fogja. Noha vizuálisan alkalmas és megfelelő, erőssége mégis tartalmában van. Manapság ez ritkaságszámba megy, nemdebár? ■

James Ashton

AMIRE ÉRDEMES ODAFIGYELNI...

AZ ALVÁSELVONÓ TELJES SZIMULÁCIÓS MÓD







Nem győzzük bámulni gyakorlatiasságát. Sok ember fogja használni. De versenyezni a valódi 24 órás *Le Mans*-on? Valós időben? Ez vagy ambícióra vall, vagy észvesztésre. Ne is próbálj magyarázkodni! Őrültség, és kész! Na ugye.



PONTOK (+)
- Hivatalos licensz
- Fegyelmezett és hibátlan
- Jól fésült

PONTOK (−)
- Nem arcade-os játék
- Kicsit rágós
- Nem olyan csiszolt, mint a *GT*

MIELŐTT MEGVENNÉD

Jó játék a *Le Mans 24 Hours*, de az arcade kedvelőknek csalódást okozhat. Az opciók sokasága és néhány szokásos útvonal bőséges testreszabott variációt fog adni a licenszpálya mellett.

Rising Zan, a Gengszter Szamuráj

Kiadó: Virgin
Fejlesztő: Agetec
Játékosok száma: 1
Megjelenés: November



Enyém a bosszú... A *Rising Zan*-ban egyszerre vagy szamuráj és vadnyugati pisztolyhős.

A *Rising Zan* egy harmadik személyes, az 1800-as évek vadnyugatának hangulatában merengő akció-kaland játék, amelyben egy ultra-szexis fegyveres szuperhős szerepét játszod, aki szamurájjá lett, hogy szülővárosának elnyomott népét megbosszulhassa. A cselekmény kicsit bizarr, de lehetővé teszi, hogy egyidőben használhasd katana kardodat és a hatlövetű pisztolyod. Okosak és használhatóak a harci mozdulatok, és rengeteg az ellenség, akik csak arra várnak, hogy kipróbáld erődet és ügyességedet rajtuk. ■



Hasonló az eredeti *Fighting Force*-hoz, de valamivel élményszerűbb, bár a grafikának jól jönne egy kicsivel több kidolgozás.

Supercross 2000

Kiadó: Electronic Arts
Fejlesztő: EA Sports
Játékosok száma: 1–2
Megjelenés: December



Ha bukkanóba kerülsz, tartsd a géped, ahogy csak tudod, különben elhasalsz.

Alighogy beszívtuk múlt havi szemlénkben a THQ *Championship Motocross*-ának kipufogógázait, itt egy új salakos versenymotor játék. Keskeny, többnyire fedett pályás útvonalait ajánlja az EA, és minden induláskor nem kevesebb, mint kilenc másik ellenféllel ereszt össze. Jelenleg a vezérlés elég nehézkes, és az ugrások sem könnyítik meg a helyzeted. Talán korai még a jóslás, de a *Supercross 2000* legalább olyan kellemes meglepetés lehet, mint az úgyszintén EA-s játék *Sled Storm*. ■



Alaposan megdolgoztatnak bennünket, különösen a kezelés terén. Nagyon valószínű, hogy jobb lesz mint a *Championship Motocross*.

Overblood 2

Kiadó: Electronic Arts
Fejlesztő: Riverhillsoft
Játékosok száma: 1
Megjelenés: Nincs adat



Nyerő megoldás lehet a küzdelem és a fejtörő együttes alkalmazása, ha megfelelő arányú a kettő elegye.

A részben RPG, részben harmadik személyes kalandjáték, az *Overblood 2* mindkettőből a legjobbat nyújtja a játékosok számára. Hangulatos cselekménnyel büszkélkedik, amely finom stílusú és jól összeegyezteti a fejtörő megoldásokat a küzdelemmel. Egy rideg, napfénymentes techno-s jövőben játszódik, ahol inkább repülnek az autók, mint kerekeken gördülnek (ez már csak így lesz), te pedig egy indulattól vezérelt Új Romantikus Hős szerepét játszod el. A hajmeresztő őrületek ellenére, az animáció a jelenlegi különösen szürke háttérrel egy kicsit erőtlen. Majd meglátjuk, hogy az *Overblood 2* vajon műfajának mestere lesz-e, vagy egy könnyen felejthető botlás az EA repertoárjában. ■



Az *Overblood 2* győztes fejlesztés lesz, ha a látványos grafikát és a trükkös rejtvényeket sikeresen kombinálni tudja az intelligens szintszerkesztéssel.

Renegade Racers

Kiadó: Interplay
Fejlesztő: Promethean Designs
Játékosok száma: Max.: 8 *(Round Robin Tournament)*
Megjelenés: December



A verseny lényege, hogy meg kell találni azt a fura fickót, aki szárazon és vízen egyaránt világbajnok lehet.

Furcsa módon a *Renegade Racer*-nek cselekménye van. Egzotikus útvonalakon kell 11 furcsa fickónak versenyeznie addig, míg egyikük bajnok nem lesz. Nem kevésbé meglepő, hogy járgányaik szárazon és vízen egyaránt otthonosan mozognak. Ez azt jelentené, hogy egyedül az útvonal színének változásáról veszed észre, vajon éppen most szilárd vagy nedves úton vagy-e? A szereplők önmagukhoz illően eléggé élénkek és dilisek, ugyanakkor nemigen különböznek egymástól. Jók a pályák, bár időnként egy kissé megtévesztőek, de a *Speed Freaks*-szel összehasonlítva ez a játék tartósabbnak ígérkezik. ■



Nem rossz játék a *Renegade Racers*, de jobb is lehetne. Vannak egész tűrhető pillanatai, de a fejlesztők a kezdeti tétova lépések után jó lesz, ha egy kicsit felpörgetik magukat.

Kiadó: Video System
Fejlesztő: Lankhor
Játékosok száma: 1-2
Megjelenés: November

F1 World Grand Prix

J HÓNAP, ÚJ REMÉNYEK, ÚJABB FORMA 1-ES JÁTÉK PRÓBÁL A PLAYSTATION NAGYDÍJ RAJTRÁCSÁNAK ÉLÉRE TÖRNI



jó rajtolás éppen olyan fontos, mint az igazi versenyeken. Nem ajánlatos beragadni...



A kerekek által felhordott homok valószerűbbnek tűnik, mint valaha.



AMIRE ÉRDEMES ODAFIGYELNI...

AZ A TÚLÉRZÉKENY/VALÓSZERŰ AUTÓIRÁNYÍTÁS





Elég ha túl magabiztosan megyünk bele a kanyarba, ha túl későn fékezünk – és máris a forgalommal szembefordulva találjuk magunkat, a versenypozíciónknak pedig lőttek. Áldozzunk időt a megfelelő vezetési stílus kialakítására és szokjuk meg a Forma 1-es versenyautók agresszív dinamikáját – hatalmas sikerélmény lesz az első hibátlan kör.

Újabb Forma 1-es szimulátor van készülőben. Ez még önmagában nem nagy szó, hiszen kéthetente jelennek meg a hasonló játékok, de szerencsére ez valahogy más, mint a többi.

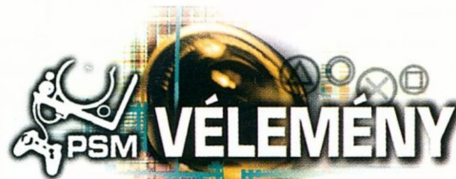
A Video System, amely már a 90-es évek elejétől foglalkozik F1-es játékokkal, tulajdonképpen a PC-s *F1 World Grand Prix* folytatását dobta piacra. A számítógépekre írt játékprogram nemcsak szimulátorokhoz méltó részletességgel, de kiváló irányíthatósággal is dicsekedhetett. A PlayStation változat is természetesen a valósághűségre törekszik, ami azt jelenti, hogy ha mi akarjuk megnyerni ezt a digitális nagydíjat, rendkívül finoman kell kezelni a konzolt. Jelenleg (bár a puritán Forma 1 rajongók más véleményen vannak) a játék kezelhetősége nem a létező legjobb, és ez valószínűleg az alkalmi versenyzőket a Psygnosis könnyebben kezelhető *Formula One '99*-jához fogja terelni. A vezetést segítő opciók használata valamelyest könnyít a dolgon, de még így sem vasárnapi sétakocsikázás a játék. Az igazság az, hogy eleinte valószínűleg több időt fogunk tölteni a kavicságyban, mint magán a pályán. Szóval az *F1 Grand Prix*-nek még fejlődnie kell, ha a PlayStation legjobb Forma 1-es játékává akarja kinőni magát. Bár dicséretesen kidolgozottak a részletek – a felizzó féktárcsák, a blokkoló gumik, a kavicságyakból a pályára felhordott homok, a csapatok és a boxok megjelenítése – még így is alatta maradnak annak a szintnek, amit a *Formula One '99*-ban tapasztalhattunk. Műszakilag is van még a játékon javítanivaló. A *Formula One '99* a grafikus lehetőségek határait feszegeti, de a Lankhor – a vetélytársat

„Eleinte több időt töltünk a kavicságyban, mint a pályán"

utolérendő – még valószínűleg fejleszteni fog az *F1 Grand Prix* külsőségein. Jelenlegi állapotában a grafika kissé szakadozott, elég sok poligon-törés figyelhető meg.

Ennek ellenére érdemes megvárni az eljövendő finomításokat, és bár az *F1 World Grand Prix* nem mondható mérföldkőnek az autóverseny-szimulátorok történetében, kellemes perceket okozhat azoknak a kőkemény Forma 1 rajongóknak, akik szerint a könnyen kezelhető versenyautók csak a nagymamáknak valók. ■

Mark Donald



+ PONTOK

- Reális sebességérzet
- Szimulátorokhoz hasonló kezelés
- Az 1999-es szezon összes pályája elérhető

– PONTOK

- A részletek kidolgozatlansága
- Durva felbontás
- Nehéz kezelhetőség

! MIELŐTT MEGVENNÉD

A '99-es szezon eladási listáit vezető és határozottan Forma 1-es légkört kiváltó *Official F1 Racing* feltartóztathatatlanul nyomul a kategória vezető helye felé, bár ennek a pozíciónak a megszerzéséhez még általános finomításra lesz szükség.

Kiadó: GT Interactive
Fejlesztő: Perfect Entertainment
Játékosok száma: 1
Megjelenés: December

Discworld Noir

RÉSZBEN SZATÍRA, RÉSZBEN TISZTELETADÁS, ÉS RÉSZBEN AGYTEKERŐ FEJTÖRŐ – A LEGÚJABB *DISCWORLD* KALAND KÜLÖNÖS TEREMTMÉNYNEK ÍGÉRKEZIK...



Lewton, a poligonhős Ankh-Morpork sok és különös helyét bejárja, zavartalanul a kamerabeállítások sokaságától.

A Terry Pratchett furcsa és csodálatos világába való harmadik kiruccanás szintén egy point-and-click grafikus kalandjáték, amely az elborult, Tolkien-heccelő *Discworld* (Korongvilág) könyvekből merít. A Noir nem csak a címben van jelen – a játék a *Discworld* könyvek történetét és környezetét felhasználva szatirizálja a „film noir" műfajt – különösen a Casablancát és a Máltai Sólymot.

A sötét és romlott Ankh-Morpork-ban játszódó *Discworld Noir*-ban Lewton, egy magánszimat szerepe jut rád, aki egykor tagja volt a Városi Őrségnek. Abban a pillanatban, ahogy egy rejtélyes és gyönyörű nő lép az irodádba a játék elején, gyilkosságok, árulás és megtévesztések bonyolult hálójába kerülsz... vagy legalábbis ezeknek gegekkel tömött paródiájába.

Az ilyesfajta megközelítésnek vannak előnyei az előző *Discworld* részekkel szemben. A könyvek ismerete nem elengedhetetlen, és bár rengeteg vicc és utalás szolgál majd a Pratchett-rajongók örömére, ezek megértése nem szükséges a játék befejezéséhez.

Az új design egyéb változtatásokkal is szolgál. A végtelen húzd-a-fogantyút-nyomd-a-gombot fejtörőket, amelyek a legtöbb kalandjátékot jellemzik, szerencsésen kihagyták a *Discworld Noir*-ból. Ehelyett a játékmenet nagyobb részében beszélgetni kell az emberekkel, és az így nyert információkat kell követni.

Emellé jár még a stílusosan sötét grafika. Gyönyörűen megrajzolt 2D színhelyek szolgáltatják a hátteret, amelyen megjelennek a 3D poligonos szereplők, kiváló zenei- és hangaláfestéssel. A hangok különösen sokat segítenek a noir-os hangulat felidézésében.

A játék felépítésének módja miatt nem engedheted meg magadnak, hogy a látvány elterelje a figyelmedet a lényegről. A jelenetek és párbeszédek nagy része elég

> **„...nem engedheted meg magadnak, hogy a szép látvány elterelje a figyelmedet a lényegről"**

hosszú, és a mi verziónkban nincs mód a visszajátszásukra, leállításukra, azonkívül nincs feliratozási lehetőség sem; ha nem figyelsz, könnyen lemaradhatsz fontos nyomokról.

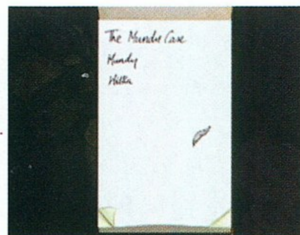
Ha nem ismered a noir műfajt, a humor nagy része csak kicsit, vagy semennyire sem lesz érthető számodra. Ennek ellenére a *DN* bátor próbálkozás arra, hogy valami eddigiektől eltérőt készítsenek. Reméljük, eljut addig, hogy leírás készüljön róla. ■

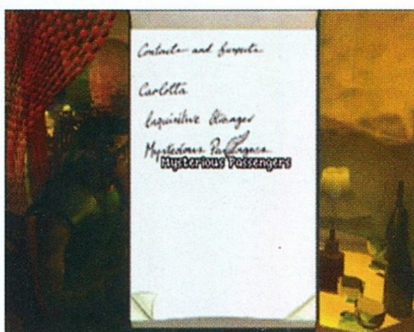
Andy Butcher

AMIRE ÉRDEMES ODAFIGYELNI...

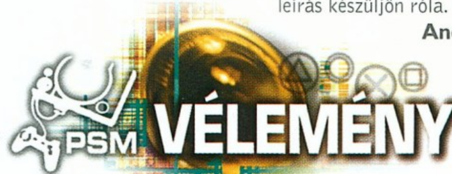
BÁRKI, AKIVEL TALÁLKOZOL!







A játékmenet Lewton jegyzetfüzete körül forog, amely fokozatosan telik meg nyomravezető jelekkel, ahogy előrejutsz a játékban; ezeket úgy használhatod, mint a legtöbb grafikus kalandjátékban a tárgyakat – ha kiválasztasz egy ilyen nyomot, aztán rákattintasz egy személyre, aki szerinted valamilyen módon kapcsolatba hozható azzal, információt kapsz, ami pedig újabb nyomokhoz vezet.



+ PONTOK
- egyszerű, kreatív, elragadó
- atmoszférikus design
- nagyszerű párbeszédek

− PONTOK
- túl hosszú jelenetek
- az ötlet nem eredeti
- a gegek néha fárasztóak, néha túl egyértelműek

! MIELŐTT MEGVENNÉD

Kellemes változás az előző *Discworld*-ökhöz képest. Nem éppen akciódús, de a szövevényes történet és a fejtörők megdolgoztatják azokat a szürke agysejteket. Az, hogy a végső verzió mennyire tetszik majd, nagyrészt a humorérzékedtől függ.

Double Impact (Music for PlayStation)
A SONY Karácsonyi meglepetése a PlayStation rajongók számára

azánkban új ötlettel jelelentkezik a SONY – egy kiadvánnyal célozza meg a PSX kínálta mindkét médiát: audio CD trackek és játékdemók is talál-
tók a Double Impact című kétlemezes csomagban. Talán a jövő évezred előhírnökeként, talán felkészülve a szilveszteri bulikra, a zenék legtöbbje
chno vagy trance hangzású, vagy ha nem lenne eleve az, akkor egy klubhangzású remixet választottak a CD összeállítói, tehát táncolható anyag.
sszességében kellemes hangzásvilágú, "félkemény" zenei gyűjteményt hallgathatunk meg – az első előadókat, Jamiroquait és a Canned Heatet nem
ll különösebben bemutatnunk. Ezek után vált kissé trance-re a hangzás, amit csak a Korn Freak on a Leashének kemény gitárja tör meg, majd
Suede puhít vissza. Következik Fat Boy Slim, aki még mindig a régi-új és még mindig a csúcson, majd elszabadulnak az indulatok a Cypress Hill
ghtning Strikes (Becsap a villám) című opuszában. Ezek után ismét könnyebb vizekre evezhetünk, a Bomfunk MC's jóvoltából, később egy nagyon
llemes énekhangú hölgy (Jamila) dobja fel dallamra éhes fülünket, a Knight Rider zenéjének egy feldolgozása is hallható, végül a Dolphin's Mind
lturált, felpörgetett hangzású száma zárja a sort.

PSX demók egytől egyig a nagy nevek közül valók: szökött majmokat kergethetsz az Ape Escape-ben, belekóstolhatsz a jövő légpárnás-versenyei-
k őrült száguldásába a Wip3outban, vagy maradhatsz egy hagyományos autóversenynél – na persze kultikus autókkal, a Ridge Racer Type 4-ben.
Omega Boost JetPacket tesz a hátadra és kirepít a világűrbe, Anna Kournikova teniszezni tanít, az Um Jammer Lammy pedig megőrjít gitározás
zben – de jól csinálja! A Tomb Raider 3-at pedig kinek kellene bemutatni, Larával a címszerepben?!
sort egy igazi újdonság, a Crash Team Racing zárja, ahol narancsszínű fénycsík húz el mellettünk – vagy Crash uraság volt egy gokartban?

DOUBLE IMPACT

MUSIC FOR PLAYSTATION

Megrendelő lap

Név: ....

Cím: ....

Telefonszám: .... Életkor: ....

Megrendelem a Sony Music dupla CD-jét és ezt aláírásommal is megerősítem.

Bolti ár: 4 990 Ft
Megrendelve: 3 990 Ft



A hátsó lökhárítódat bökdösik riválisaid? Dobj rájuk egy kis Nitro-t vagy TNT-t és hallod őket felrobbanni! A fegyverek és hatásaik dögösek.

LEGYEN AZ BÁRMI, AMIT A *SPEED FREAKS* CSINÁL, A *CRASH* ÜGYESEBBEN CSINÁLJA...



Crash Team Racing

‚Kedvesen butuska, de ha belemélyedsz, felfedezed benne

KARTOTÉK

PlayStation Magazin KEDVENC JÁTÉK

PlayStation Magazin CD MELLÉKLET

KIADÓ:	SCEE
FEJLESZTŐ:	Naughty Dog
MEGJELENÉS:	November
KORHATÁR:	Nincs
ÁR:	13 990 Ft
JÁTÉKOSOK SZÁMA:	1-4

A kölykök számára készített játékok néhány évvel ezelőtt még biztonságosak, tiszteletreméltóak és egyben unalmasak voltak. Aztán jött a *Speed Freaks*, a *Spyro 2* és most a *Crash Team Racing* – ezek bebizonyították, hogy a mocsaras játszhatósággal összekapcsolt duplaoldalas FMV nem elégíti ki a játékra éhes gyerekhadat.

Bár a *Crash Bandicoot* platformjátékok szórakoztatóak voltak, átlagos élettartamuk legfeljebb egy gyümölcsmolyéval ért fel. Még egy *Metal Gear Solid*-on csüngő rajongónak sem tartott tovább két hétnél bebarangolni szintjeiket. A *Crash Team Racing* ennél szerencsére sokkal tartósabb.

A *CTR* alapútvonalai *Spyro 2* stílust alkalmazva nem túl nehezek, de ha az ö s s z e s elemet össze akaroda gyűjteni, akkor az ö s s z e s útvonalat meg kell nyitnod – és ez már egy egészen más ügy. A legtöbb próbatétellel vagy rontás vagy új minősítés jár, de a különböző változatok is leleményesek: óraleállító időrekeszek, robbanó fiolák végig a pálya mentén és eszméletlen üldözések. Már azt hiszed, hogy kiismertél egy kört, de ha visszatérsz rá, új ugratókat és útlevágásokat találsz.

Első pillantásra a *CTR* kedvesen butuska, de ha belemélyedsz, felfedezed benne a bestiát. Először úgy tű nik, hogy a nyeréshez elég az óvatos vezetés. Azonban hamarosan rájössz, hogy elkél egy kis természetes bölcsesség Spock elsőtiszt módjára. Például az „R1"-el egy gyors fordulásos trükkel befarolhatsz egy hajtű kanyarba, és szintén az „R1"-el ugrathatsz. A *WipEout* stílusú, óriási rámpákkal és gyilkos ugratókkal teleszórt pályákra már-már születni kell. Kirobbanó lehet a sebességed, ha egy kisebb felhajtóról ugratsz le ügyesen időzítve, míg egy nagy rámpa könnyen a vesztedet okozhatja. Csábító útlevágások várnak rád a további útszakaszokon található szakadékok mögött, amelyeket csak maximális sebességgel és tökéletes ugrással győzhetsz le. Végül is ez nem egy átlagos bivalybürgözdi autóverseny. Miközben próbálod, hogyan vedd be egyre élesebben és gyorsabban a kanyarokat, a járgányok élethű en csúszkálnak és farolnak. A turbórendszerrel az erőszakos csúszások, extrasebességű ugrások, a gyorsító nyilakon való átfutás és a felerősítő fortélyait tanulod ki. A *CTR* számos ponton a *Speed Freaks* mesterfogásaira emlékeztet. Szórakoztatóak a fegyverek, anélkül, hogy túlságosan erőteljesek lennének. Ügyesen és agresszíven vezetnek ellenfeleid.



A háromdimenziós útvonalaknak köszönhetően rátévedhetsz a helytelen pályákra, ahonnan azonban visszakerülhetsz az eredeti



Ha a gyorshajtás a célod, nem túl jó ötlet leragadni az úton. A kis rámpákon használd az ugrató gombot a minél nagyobb ugráshoz és a földetéréskori extra sebességhez.







Míg az egyszemélyes játék szórakoztató, a csata (Battle) egymás ellen (Versus) módok a „győzd le a társad" extra érzést adják. Egytől négy játékosig a megszokott útvonalakon versenyezhetsz vagy a különleges küzdőtereken harcolhatsz.

HOGY KELL... ERŐCSÚSZTATNI?



Először is nyomasd ki az autódat a fordulóból a bal vagy jobb gomb erős lenyomásával (az analóg vezérlés segíthet az erősség megítélésében).



Mialatt fordulsz, nyomd meg az R1-et és a járgányod elkezd majd csúszni fekete guminyomokat húzván maga után. Farolj a géppel ameddig lehet, aztán meglátod, úgy elhúzol, mint ezüst nyíl az éjszakában!



Ellenőrizd a csúszást a L1 kiengedésével vagy az ugrógomb használatával, hogy a következő kanyarhoz ugrathass.

a bestiát"

utadra. Mégis, mindenekelőtt az a vezérlési érzékenység a legmeglepőbb, amit akkor érzel, mikor leülsz a géped mellé és elkezdesz játszani – a *Crash Team Racing* a jól elrendezett, gyors és rendkívül megbízható autózás élményét nyújtja.

Azt kell mondanunk, hogy a *Speed Freaks* és a *Crash Team Racing* nagyon hasonlítanak egymáshoz. Ha már megvetted az egyiket, késztetést érzel arra, hogy megvedd a másikat. Ha választani kellene a kettő közül, a mi választásunk a *CTR* lenne, főleg vezetési stílusa, variálhatósága és élvezetessége miatt. A *Gran Turismo* vagy a *Colin McRae Rally* mellett a *CTR* talán egy kicsit gyengén motorizált, de kit érdekel? A *Crash* visszajött – de még hogy? ■

Pete Wilton



A *CTR* sok ötletet kölcsönzött más versenyjátékoktól. Például a *WipEout*-tól a gyorsítónyilakat és a hatalmas ugrásokat.

HA EZ TETSZETT, MIT SZÓLSZ EHHEZ?

SPEED FREAKS
Megkapsz tőle mindent, amit egy go-kart-tól elvárhatsz – még többet is...

PlayStation Magazin ÉRTÉKELÉS

■ GRAFIKA:	Mű ködési-hiba mentes ragyogó, élénk és gyors 3D	9
■ JÁTSZHATÓSÁG:	Nem agytorna, de meglepően ügyes és rabul ejtő	9
■ ÉLETTARTAM:	A négyjátékos verseny, a csaták és titkok meghosszabbítják a szórakozást	8

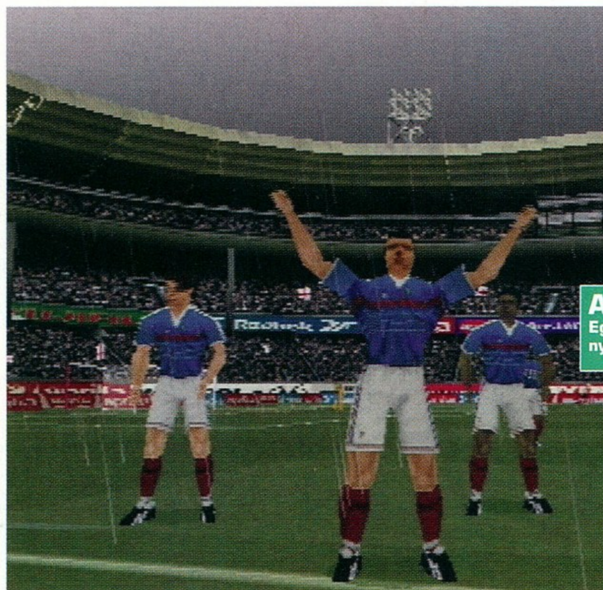
■ ÖSSZKÉP:
Ha a *Speed Freaks* étvágygerjesztőnek kellett, akkor készülj fel a főfogásra. A *CTR* a farolással, a csúcsfegyverekkel és a rengeteg módozattal egy hamisítatlan go-kart boldogság.

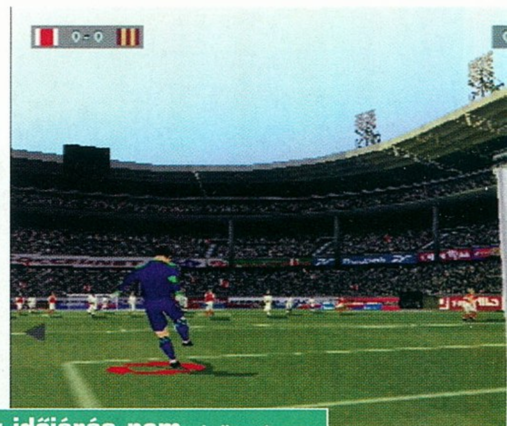
9 A TÍZBŐ





Az akciók visszajátszása elég jól sikerült – bármilyen szögből bármilyen sebességgel újrajátszhatóak a támadások.





Az időjárás nem mindig szép. Egészen más esőben játszani, mint verőfényes napsütésben kergetni a labdát.



SZÉP KIDOLGOZÁS, KIÁBRÁNDÍTÓ JÁTSZHATÓSÁG... NANÁ, HOGY FOCI:



This Is Football

„Amint azt a gyönyörű gólok is bizonyítják, ebbe is bele lehet jönni...”

KARTOTÉK



KIADÓ:	SCEE
FEJLESZTŐ:	SCEE
MEGJELENÉS:	Most
KORHATÁR:	Nincs
ÁR:	14 990 Ft
JÁTÉKOSOK SZÁMA:	1–8

A tömeg morajlása, a szurkolótábor könnyei és éljenzése, a buzdítás, a skandálás – ez a futball.

Az EA *FIFA* sorozata nem csak tekintélyes fejlesztői csapattal és költségvetéssel rendelkezik, de az elmúlt évek során folyamatos tökéletesítésen ment keresztül. Ahogy az Eidos, a Silicon Dreams és most már a SCEE példája is bizonyítja, ezt a gárdát nem lehet hazai pályán megverni.

Az a legnagyobb gond a *This is Football*-lal, hogy annyira próbál nem hasonlítani a *FIFA*-játékokhoz, hogy ha valaki már játszott a sorozat valamelyik tagjával, ezt az új játékot biztosan kissé furcsának fogja találni. Még órákon át tartó ujjfájdító játék után is – bár már kezdünk belejönni az irányításba – egyfolytában a játékot és a SCEE-t szidjuk a furcsa megoldások miatt. Miért nem lehet sprintelés közben rúgni? Hiszen gyakran lenne szükség egyszerre a kettőre... Miért nem mennek kapásból a passzok? Miért van az, hogy a passzoknak csak a fele sikeres? Miért nem működik normálisan a becsúszó szerelés?

Nyolc órányi küzdelem után is csak csúfos eredményeket mutathat fel az ember. Aztán újabb négy nap után már a tízes ranglista nyolcadik helyére is fel lehet emelkedni. Remekbeszabott gólok bizonyítják, hogy igenis *lehetséges* zöldágra vergődni a játék problémás irányíthatóságával. Aztán újra jelentkeznek a problémák. Profi játékosok nem veszik észre a mellettük elguruló labdát, az agresszív és a defenzív játék között pedig annyi a különbség, hogy a játékosok vagy mindig a felezővonal túloldalán vannak, vagy egyáltalán nem érdekli őket a játék. A viszonylag gyengébb Chelsea – miután valami isteni csoda folytán megnyerte mind a 19 meccsét – bajnok lett. A híres Arsenal három döntetlene csak a második helyre volt elég.

A *This is Football* jelenleg a mintegy 30 000 név szerint ismert játékoson, és a felismerhető arcvonásokon kívül számos bajnokságot, ligát és kupát tud felmutatni. Tehát van miért küzdeni, de a kérdés mégis az, hogy tényleg ez lenne a futball?

Steve Owen

HA EZ TETSZETT, MIT SZÓLSZ EHHEZ?

FIFA '99
Az EA legendás játéka az ösztönszerű irányíthatóságáról híres.

ISS PRO '98
Nem ér fel hozzá más játék ebben a témában. A legjobb.

PlayStation Magazin ÉRTÉKELÉS

GRAFIKA:	Vannak gyönyörű animációk, de a játékosok nem elég kidolgozottak	7
JÁTSZHATÓSÁG:	Túlságosan próbál nem hasonlítani a *FIFA*-ra	8
ÉLETTARTAM:	A nehéz kezdet után már elég sok bajnokságban játszhat az ember	7

ÖSSZKÉP:
A tökéletes gól bevitele páratlan élményt nyújt, néha viszont ez tűnik a legkiábrándítóbb játéknak a világon. Jónak jó, de olyan vetélytársakkal, mint a *FIFA* és az *ISS Pro*, csak a harmadik helyre elég.

7 A TÍZBŐL





Minden pályának van egy-két látványos része, de megérződik a játékon, ha valami túl részletes dolog van a képernyőn.






Az autók elég jól néznek ki, de a figurák, akik vezetik őket, kiábrándítóan gyerekesek.

EGY ÉGETT GUMITÓL BŰZLŐ AUTÓS JÁTÉK



Roadsters

„Ha rossz gépet választasz, hat versenyen keresztül hátulról nézheted a mezőnyt."

KARTOTÉK

KIADÓ:	Virgin
FEJLESZTŐ:	Titus
MEGJELENÉS:	November
KORHATÁR:	Nincs
ÁR:	14 990 Ft
JÁTÉKOSOK SZÁMA:	1-2

HA EZ TETSZETT, MIT SZÓLSZ EHHEZ?

GRAN TURISMO
A végső versenyszimulátor. Ha szereted a csikorgó gumik hangját és az eszement száguldást, neked találták ki ezt a játékot.

A PlayStation berkeiben jelenleg semmi szükség nincs *Gran Turismo*-utánzatokra, főleg nem az eredeti megjelenése után 18, a folytatás megjelenése előtt pedig alig egy hónappal. Az, hogy a *Roadsters* a nyomába sem ért az 1998-as nagy durranásnak, igazából senkit sem érhet váratlanul. A *Gran Turismo* által ledobott kesztyűt ezideáig senki sem merte felvenni. A Titus Interactive elég merész volt ehhez, és tulajdonképpen minden tőle telhetőt megtett, hogy a játék minél előbb a leértékelt áruk közé kerüljön. Nem is eredménytelenül.

Az Alfa Romeókat és Lotusokat is tartalmazó autóválaszték reális érzetet kelt, de amikor vásárlásra kerül a sor, semmi kiindulópontunk nincs arra vonatkozóan, hogy tulajdonképpen mit is tud a választott gép. Ha rosszul választunk, hat kiábrándító versenyen keresztül nézhetjük hátulról a mezőnyt, és mire vége a bajnokságnak, még nevezési díjra sem marad pénzünk.

Ha sikerül normális autót választani, kezdhetünk küzdeni a kocsi nem túl hatékony útfekvésével és a túlságosan is hatékony fékrendszerrel. Bár a Titus szerint a játék valósághű irányíthatósággal rendelkezik és az ütközések is élethűen vannak kezelve, mégis megjegyezném, hogy ha ütközök az ellenféllel, mind a ketten kipördülünk, ha pedig 200-zal hajtok át egy rozoga fakerítésen, attól még általában nem csúszok bele az út átellenes oldalán levő árokba. Valósághű kezelés, a csudát.

Egyébként pontosan ennyi az, amit egy *Gran Turismo* vagy *Ridge Racer* klóntól el lehet várni. A pályák különféle mesevilágok, olyan fantáziátlan helyszínekkel, mint az Area 51 környéki sivatag, hegyes-völgyes-havas síparadicsomok, vagy a londoni óváros zöld fűvel szegélyezett makadámútjai.

Érdekes fejlemény, hogy lehetőség van fogadást kötni a versenyben megszerzett helyezésünkre, feltéve, hogy az első három hely valamelyikén végzünk. Megtalálható még a szokásos időmérő edzés, meg a többjátékos üzemmód, csak hogy még szembetűnőbb legyen az eredeti ötletek hiánya a játékban.

Nem vagyok ellenére az autós játékoknak, de miután a *Gran Turismo* megmutatta, hogy hogyan is kell egy ilyet tisztességesen megcsinálni, a *Driver* pedig bebizonyította, hogy még mindig van a műfajban hely a kreativitás számára, kérdésessé válik, hogy a *Roadsters* egyáltalán miért látta meg a napvilágot. ■

Steve Owen

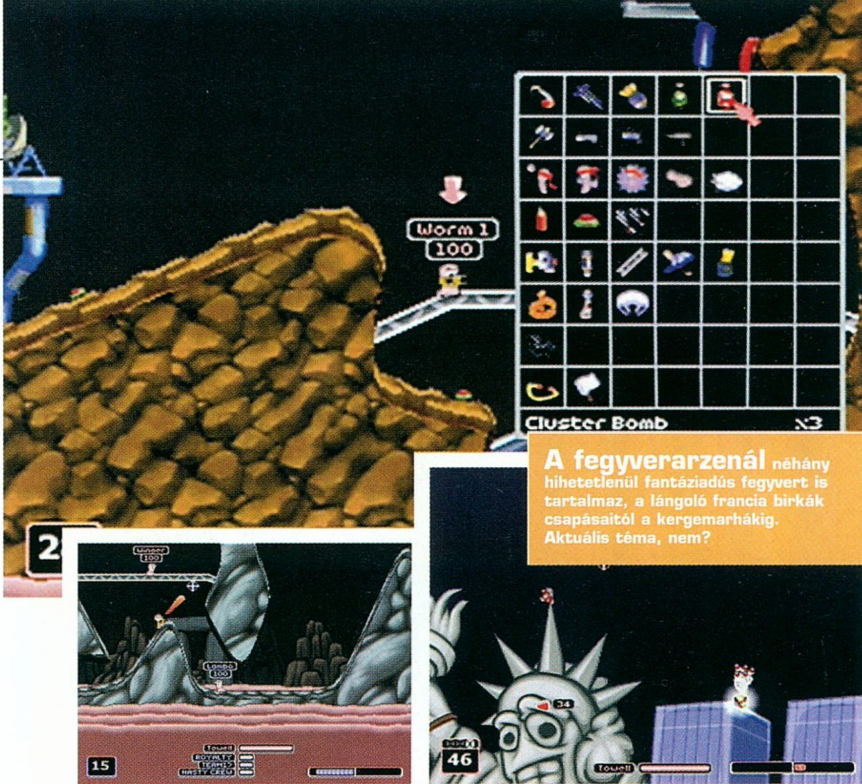
PlayStation Magazin ÉRTÉKELÉS

- GRAFIKA: A pályák környezete előre megjósolható, de összességében véve elég szép kidolgozás **6**
- JÁTSZHATÓSÁG: Túlságosan korlátozottak a fogadási lehetőségek, az irányítás pedig egy kissé darabos **4**
- ÉLETTARTAM: Tíz pálya, 34 autó, minden átlagos... **6**
- ÖSSZKÉP: Kínál némi szórakozást, de annyira átlagos, hogy csak akkor érdemes megvenni, ha a *GT* és a *GT2* között már végképp nem tudunk mit csinálni. De még ekkor is érdemes többször átgondolni a dolgot.

5 A TÍZBŐL



Furcsán hangzik, de a játék varázsát nem befolyásolja a külső megjelenés. A szabad égbolt légicsapásokat követel, a barlangokban azonban célszerűbb a rejtőzködés.



A fegyverarzenál néhány hihetetlenül fantáziadús fegyvert is tartalmaz, a lángoló francia birkák csapásaitól a kergemarhákig. Aktuális téma, nem?

A KUKACOK ALKONYA MÉG NEM JÖTT EL... AMI NEM IS MEGLEPŐ.



Worms Armageddon

„A kezelhetőségben és a látványban rejlik az ereje..."

KARTOTÉK

KIADÓ:	Hasbro
FEJLESZTŐ:	Team 17
MEGJELENÉS:	Most
KORHATÁR:	Nincs
ÁR:	13 990 Ft
JÁTÉKOSOK SZÁMA:	1-4

HA EZ TETSZETT, MIT SZÓLSZ EHHEZ?

WORMS
Az első és eredeti – bár most már nem a legjobb – játék a sorozatban, amelyből lassan platinalemez lesz.

Valljuk be – a *Worms* a maga idejében az egyik legeredetibb, legaddiktívabb többen is játszható játék volt. Ez nyilvánvaló, még a verekedős játékok legmegátalkodottabb rajongói számára is, akik a *Tekken 3*–as fajta ökölharcon kívül semmire sem nyitottak. Tehát az, hogy a PlayStation miért nem adta ki soha a *Worms 2*-t, az élet nagy titkai közé tartozik – csakúgy, mint az, hogy mi is történik valójában egy női WC-ben, és hogy Jim Davidson Big Break-je miért létezik még mindig. Bármi is a valódi ok, a *Worms Armageddon* a második a PlayStation *Worms*-sorozatában.

Az első rész problémáit kiküszöbölendő (a normális egy játékos küldetések hiánya, a nevetséges képességű ellenfelek és a túl apró grafikai objektumok) a Team17 meglepően jó folytatással rukkolt elő. A játék alapvető kezelése a régi maradt, a támadó és védekező műveleteket még mindig körökre osztva lehet elvégezni. De míg az eredeti játékban komoly korlátot jelentett a fegyverfajták kicsi és a játékopciók még kisebb száma, az *Armageddon* nem küzd ilyen gondokkal. Az egy-játékos mód egyedülállónak mondható, és bár nem tart olyan hosszú ideig, mint a *Final Fantasy VIII*, küldetéssorozatokból (nagyrészt gyakorló küldetésekből) álló kellemes időtöltést biztosít. Gyakorolható ilyenkor az új fegyverek, mint például a lángszóró, a birkavető vagy a bűzösborz használata, de kapunk feladatokat is – általában meghatározott célpontok meghatározott fegyverrel történő elpusztítására. Az alapok megismerése után már rengeteg (valójában nagyon nehéz) időre menő küldetés közül választhatunk.

Az eredeti játékhoz hasonlóan az *Armageddon* ereje az egyszerű kezelhetőségben és a látványban rejlik. Ennek a kettőnek a kombinációja az, ami miatt a lövések szögén és erején alapuló játék többnek néz ki, mint ami valójában. Lehet, hogy az ellenfelek célkövető rakéták, repeszgránátok és aknavetők segítségével, körönként történő aprítása nem hangzik a 90-es évek videojáték-netovábbjának, de az *Armageddon* hosszútávú sikere meghazudtolja az egyszerű megjelenést.

Bár lehet, hogy nem fejlődött annyit, mint amennyit a rajongók szerettek volna, mégis elmondható, hogy a *Worms Armageddon* olyan szórakozást nyújt, amely egyszerűen, de hatásosan elégíti ki játékigényünket. ■

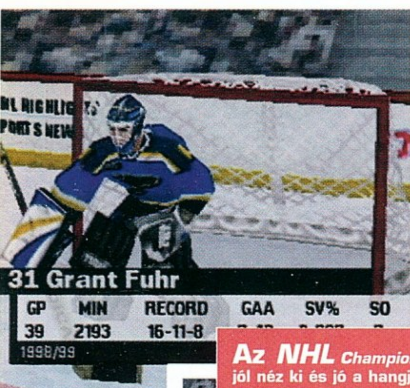
Matthew Pierce

PlayStation Magazin ÉRTÉKELÉS

GRAFIKA:	Egyszerű, de hatásos grafika – bár díjakat nyerni nem fog	7
JÁTSZHATÓSÁG:	Könnyen játszható, és szinte veszedelmesen megfog	8
ÉLETTARTAM:	Az egy-játékos mód meglepően kemény, de ha többen játsszák, megmutatja az igazi szépségét	9

ÖSSZKÉP:
Az új *Worms* lényegesen kifinomultabb játék az elődjénél, és akár egy játékos is élvezheti. A csapatjátékon alapuló stratégia terén pedig még mindig ő a király.

8 A TÍZBŐL



Az *NHL* Championship 2000 nemcsak jól néz ki és jó a hangja, de még játszható is.



Az Activision új játéka végre kiütheti az EA *NHL*-jét a nyeregből.

VÉGRE MÉLTÓ ELLENFELE AKADT AZ EA *NHL ICE HOCKEY GAMES*-JÉNEK

NHL Championship 2000

„Jégen játszott *Destruction Derby* a korongért"

KARTOTÉK

KIADÓ:	Activision
FEJLESZTŐ:	In-house
MEGJELENÉS:	November
KORHATÁR:	Nincs
ÁR:	13 990 Ft
JÁTÉKOSOK SZÁMA:	1-8

HA EZ TETSZETT, MIT SZÓLSZ EHHEZ?

NHL '99
NHL '99 – Bár valószínűleg hamarosan leváltja majd az NHL 2000, az EA jéghokis játéka még mindig a jég királya.

Az *NHL Face Off '99* és az *NHL Powerplay Hockey* sikertelensége után az Activision *NHL Championship 200*-je a legújabb kísérlet az EA jéghokis egyeduralmának megtörésére. Kemény feladat ez, hiszen az *NHL '99* a 9/10-es magasságokba tette fel a lécet. A folytatás, az *NHL 2000* azonban simább és gyorsabb mozgásúnak tűnik, bármely riválisánál. Lássuk tehát, miről is van szó...

Megvan benne a csak a valódi hokira jellemző bulihangulat? Megtalálható mind a 28 NHL csapat, méghozzá olyan kidolgozásban, hogy még a játékosok ronda képét is látni lehet játék közben? A válasz mindkét kérdésre „igen". Az Activision olyan játékot csinált, amely sikeresen veheti fel a versenyt az EA *NHL*-jével, ugyanúgy, mint ahogy a Konami *ISS*-e szokott keresztbe tenni a *FIFA* sorozatnak, ha a bíró éppen másfele néz.

Az *NHL Championship 2000* annyira hasonlít az *NHL '99*-hez, hogy még megkülönböztetni is nehéz őket. A néha arcbetöréssel végződő akciókat is felmutató játék színvonalas tévés közvetítés formáját kapta. Annyira eredetinek tűnnek a különböző szögű kameraállások és a valós idejű kommentárok, hogy valóban egy sportközvetítés közepén érezhetjük magunkat.

A gyönyörűen kidolgozott játékosok élethűen korcsolyáznak, és még a mezek is szépen sikerültek. Ennek ellenére a játék alapjai egyszerűek. Egy jégen, csapatok által játszott *Destruction Derby*-ről van ugyanis szó, amelynek az egyetlen célja, hogy belepofozzanak egy WC-frissítőt egy alulméretezett kapuba.

A legtöbb jéghoki-játéknak nincsenek problémái az alapvető mozgások ábrázolásával. Amivel igazából el lehet bűvölni a nagyérdeműt, az a villámgyors grafika és a részeredmények hasonló sebességű kimu tatása. Becsületére legyen mondva, az Activision itt is jól teljesített. Az eredmény egy „*Sportal Kombat*" típusú játék, olyan extrákkal, mint a lassított visszajátszások, az edzői utasítások és a lehetőség, hogy az egyedi meccsektől kezdve a teljes bajnokságokig szinte bármit játszhatunk.

Az áthágható szabályok és a három ne hézségi szint biztosítják, hogy mind az öreg mind a fiatal, mind a képzett, mind a fakez hokirajongók egyaránt tudnak az *NHL Championship 2000*-rel játszani. A színvona las kidolgozás és a jó játszhatóság biztosítja hogy az Activision legújabb játéka akkor is megállja a helyét, ha az ellenfelek megpróbálnák a palánkon keresztül az ünneplő tömeg közé lökni. ■

Dean Evar

PlayStation Magazin ÉRTÉKELÉS

GRAFIKA:	Gyönyörű 3D-s részletezés, kiváló TV-közvetítéshez hasonló megjelenítés	8
JÁTSZHATÓSÁG:	Egyedi meccsek, bunyók, bajnokságok	8
ÉLETTARTAM:	Csak akkor lehet megunni, ha már a jéghokit is meguntuk	8

ÖSSZKÉP:
Az EA hokisorozatának egy szinte hibátlan alternatívája. A játék gyors, sima pörgése szinte követhetetlen, de amikor a korong a kapuba talál, mégis úgy érezzük, megérte.

8 A TÍZBŐ







A csodabogyók sérthetetlenné tesznek, a gyümölcsök megevésével pedig bonusz-pontokhoz juthatunk.



Az eredeti labirintusok mellett 3D-s területek is vannak, a Quest Mode-ban pedig Pac vízre száll.

ÚJ FORMÁBAN TÉRT VISSZA A *PAC-MAN.* ISMÉT RÁ LEHET SZOKNI...



Pac-Man World

„Vaka-vaka-vaka-vaka-vaka-vaka-vaka..."

KARTOTÉK

KIADÓ:	SCEE
FEJLESZTŐ:	Namco
MEGJELENÉS:	November
KORHATÁR:	12 év
ÁR:	13 990 Ft
JÁTÉKOSOK SZÁMA:	1

HA EZ TETSZETT, MIT SZÓLSZ EHHEZ?

SPYRO 2
Remekül kezelhető, és nagyon aranyos – mégis pokolian nehéz.

A *Pac-Man* „Vaka-vaka-vaka" hangzása olyan volt régen, mint ma Duke Nukem „Seggbe rúglak, miközben rágózok" beszólása, vagy Lara Croft „Ungh!" nyögése. Azóta sok idő telt el, de tény, hogy a *Pac-Man* volt az egyik első valóban játszható játék. Az eredeti verziót folytatások és különféle változatok tömkelege követte, amelyek azonban a játszhatóság terén ugyanazt nyújtották.

Mivel a *Pac-Man* figura eredetileg nem látszott sokkal többnek egy sárga kördiagramra emlékeztető korongnál, az évek során a Namco vagyonokat költött rá, hogy személyiséggel ruházza fel. Így jött létre a platformokon játszódó *Pac Land*, a *Ms. Pac-Man*, a *Pac Man Jnr.*, majd végül, kegyelemdöfésként egy alacsony költségvetésű szombat délelőtti rajzfilmsorozat. A 20-adik születésnapját megünneplendő, a *Pac-Man* újra visszatért, és ezúttal egy olyan játékkal állt elő, ami keveri az eredeti labirintusalapú játékot a *Pac Land* platformőrületével. Minderre az az ürügy, hogy *Pac-Man* családját elrabolta egy gonosz *Pac-Man*-hasonmás. Persze ez a cselekmény nem sokkal több, mint jó ok arra, hogy *Pac-Man* sivatagos szigeteken és hi-tech építményeken keresztülverekedve magát eljátssza a fanatikus hős szerepét. A *Pac-Man World* alapvetően 3D-s platformjáték, olyan szögből nézve, amely a háttérbe is némi betekintést enged. Vannak szellemek, leomló platformok, kapcsológombok, amikre rá kell ugrani, és persze van még rengeteg féle csodabogyó, amiket ha megeszünk, különleges képességekhez juthatunk. A látvány a szokásos 16 bites platformos dolog, némi 32 bites grafikával fűszerezve.

A régi játékhoz hasonlóan itt is vannak bonusz-pályák, amik az eredeti *Pac-Man* hangulatot hozzák vissza a régi szép időkből. Főleg ez az, ami megkülönbözteti a *Pac-Man World*-öt a vetélytársaktól. A játék változatos, és igen könnyű rászokni, az az opció pedig, hogy sima 2D-s labirintusokban is játszhassunk, kellemes emlékeket idézhet fel. A világot nem fogja megváltani ez a játék, főleg olyan riválisok mellett nem, mint a *Spyro the Dragon* vagy a *Crash Bandicoot*, de bárki életében meghatározó tényezővé válhat – mondjuk úgy egy hétig. ■

Paul Rose

PlayStation Magazin ÉRTÉKELÉS

GRAFIKA:	Akad néhány jó ötlet	7
JÁTSZHATÓSÁG:	Meglepően változatos	7
ÉLETTARTAM:	A bonusz-pályák eltarthatnak egy darabig	7

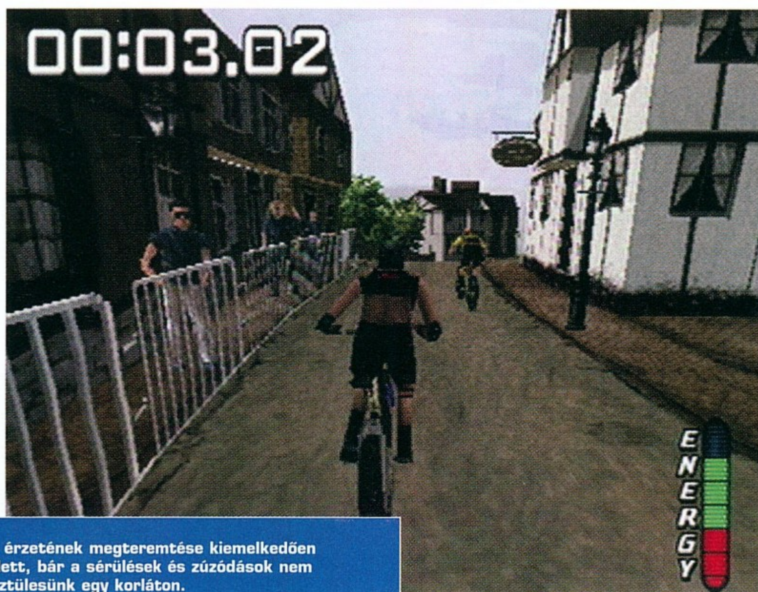
ÖSSZKÉP: *Pac-Man* az ezredfordulóra! Az eredmény egy rendes retro-platformer ami rengeteg új és veterán játékost fog visszahódítani. Vaka-vaka-vaka...

7 A TÍZBŐL









A bringázás érzetének megteremtése kiemelkedően valósághűre sikeredett, bár a sérülések és zúzódások nem látszanak, ha keresztülesünk egy korláton.



Kulcsfontosságú, hogy egyik szemünket mindig az energiánk állapotát jelző sávon tartsuk. A taktika lényege, hogy meg kell tanulnunk jól időzíteni, vagyis azt, hogy mikor tekerjük bőszen a pedálokat és mikor guruljunk szabadonfutóval.

BICIKLISNADRÁG? MEGVAN. GYAPJÚFELSŐ? MEGVAN. PLAYSTATION? JA PERSZE...



No Fear Downhill Mountain Biking

„Csak szorítsd a hüvelykujjad az ⊗ gombra és pedálozz...”

KARTOTÉK

■ KIADÓ:	Codemasters
■ FEJLESZTŐ:	UDS
■ MEGJELENÉS:	Már kapható
■ KORHATÁR:	Nincs
■ ÁR:	14 990 Ft
■ JÁTÉKOSOK SZÁMA:	1-4

HA EZ TETSZETT, MIT SZÓLSZ EHHEZ?

COURIER CRISIS
Olcsó „ládabiciklizős” program, ideális gyors sikerek eléréséhez.
COOL BOARDERS 3
Az extrém sportok kedvelőinek.

A hegyről való lebiciklizés nagyon jó szórakozás, ha sebességmániás vagy, nem törődsz életed és végtagjaid épségének kockáztatásával és imádsz koszos lenni. De vajon át lehet ültetni ezeket a dolgokat egy impozáns videojátékba? Ha szemügyre vesszük a PlayStation-re írt versenyjátékok lenyűgöző katalógusát a *Gran Turismo*-tól a *Wip3out*-ig, megállapíthatjuk, hogy a hegyi biciklizős játék egy kicsit, nos, lassúnak tűnik.

A *No Fear Downhill Mountain Biking* meglehetősen furcsa szerzet, de ennek megfelelően egyedülálló darab, legalábbis első ránézésre. Lehetőségünk van az összes szokásos egykörös verseny, bajnokság, többjátékos opciók beállítására, de kiábrándító, hogy a versenyfajták között semmi különbség sincsen: elindulunk egy nagyon meredek hegy tetejéről, és ügyelve a pályán lévő néhány akadályra lepedálozunk a hegy aljáig, ezzel vagy azzal a bringással versenyezve. Maga az egyszerűség. A legfőbb újítás egy „taposómérő” formájában jelenik meg, melynek használatán múlik a legtöbb verseny sorsa. Nincs lehetőségünk arra, hogy ujjunkat rászorítva az ⊗ gombra a starttól a célig eszeveszetten pedálozzunk. Pedálozás közben az energiánk állapotát jelző sáv gyorsan csökken. A „feltöltődés” egyetlen módja az, hogy felengedjük az ⊗ gombot, és szabadonfutóval guruljunk lefelé, ezért döntő fontosságú azon döntésünk, hogy mikor pedálozunk és mikor nem. Lehet, hogy már a célegyenesben vagy, de ha a versenytársad szorosan mögötted van és több energiát gyűjtött, mint te, ne érjen meglepetésként, ha előtted fut be a célba. Összesen 25 pálya áll rendelkezésünkre, melyek között olyan egzotikus helyek is vannak, mint Marokkó, San Francisco, és hm... Yorkshire. Sajnálatos módon egyik pálya sem túl hosszú, és néhány kivételtől eltekintve (például szökőkutak vagy autók feletti átugrás) nem is túl változatosak. Főleg arra kell ügyelnün[k], hogy ne vegyük túl gyorsan a kanyarokat, mert kifacsarodott végtag és biciklilánc halmok alatt végezhetjük. Lehetőségünk van különböző mutatványokat is végrehajtani – „nyuszugrálás”, egy keréken való bringázás és hasonlók –, de ezekért annyira kevés pontot kapunk, hogy inkább csak a saját szórakozásunk kedvéért érdemes csinálni. Végső soron a *No Fear Downhill Mountain Biking* nem túl látványos. Mivel mindig csak egy ellenfelünk van, nem éljük át a verseny[...] zókból álló bolyon való átverekedés izgalmát. Az egyetlen adrenalinszint-emelő dolog – és eg[y]ben az egyetlen pont, amikor igazán érzékeljük a sebességet – a lejtőkről való leszáguldás közbeni előzés, ami különösen a meredek részekre igaz. A *No Fear* egyszerűen csak azért tetszik, mert más, mint a többi, de a sportág korlátolt és képzeletszegény átültetésével önmagát értékelte le. ■

Oliver Hurl[ey]

PlayStation Magazin ÉRTÉKELÉS

■ GRAFIKA:	Megfelelő, ha egy kicsit csökkentjük a megjelenési távolságot (pop-up)	6
■ JÁTSZHATÓSÁG:	Szórakoztató, de nem eléggé kidolgozott	7
■ ÉLETTARTAM:	Multiplayer-rel játszva hosszabb életű	6

■ ÖSSZKÉP:
A *No Fear Downhill Mountain Biking* elég újszerű ötleten alapuló játék, melynek nincsenek nagyobb hibái, de nem leszünk állandó „visszatérő vendégek” nála. Valószínű, hogy a játékosok elsősorban a sportág rajongói lesznek.

6 A TÍZBŐ[L]

SZÖVEG: **Justin Calvert/Mike Goldsmith/Dan Mayers/Andrew Collins**

MÉDIA CD/DVD/NET/JÁTÉKTERMI JÁTÉKOK SZEMLE

A *PSM* ISMERTETI AZ E HÓNAPBAN MEGJELENT LEGJOBB KIADVÁNYOKAT

A HÓNAP CD-I

>>A So... How's Your Girl? Már kapható a boltokban.>>

HANDSOME BOY MODELLING SCHOOL

***So... How's Your Girl?* (Tommy Boy)**

A Ez a hóbortosan hangzó együttesnév jellemző a hóbortos Prince Paul-ra, a nagy hatást gyakorló Steatsasonic egykori tagjára, aki a De La Soul és a Beasties munkálataiban is közreműködött.

A So...*How's Your Girl* a régi stílusú bulizós zene és az új stíluskísérletek elegye, melyet a „hip-hop" stílus másik mesterével a The Automator-ral összeállva hozott létre. A régi stílust olyan „rap-esek" képviselik, mint Del Tha Funkee Homosapien és De La Soul's Trugoy, a 90-es „hip-esei" Alec Empire és DJ Shadow felvételeit fogják előnyben részesíteni, míg a soul-t Money Mark az édeskés *Sunshine* című felvételével fémjelzi. Az CD utolsó felvételén elhangzik, hogy „A Handsome Boy Modelling School-ra költött 60 dollár életed legjobb befektetése". Az árat ugyan nem adták meg helyesen, de a lényeg benne van. **MG**



ÉRTÉKELÉS: A régi stílus utánérzése új ízekkel vegyítve 8/10



>>Már kapható a boltokban.>>

IAN BROWN

***Golden Greats* (Polydor)**

A nyilvánosság előtt zajló kölcsönös szidalmazások ismeretében megállapíthatjuk, hogy ez volt a múlt év befejezetlen hülyéskedésének *(Unfinished Monkey Business)* befejezése. Brown második CD-jén inkább a zenére koncentrál, mint a John Squire-rel való együttműködésre. Az első albumban kikísérletezett bizarr hanghatásokra építkezve, a *Golden Greats* egyfajta keveréke az Acid House cuppogó hangzatainak, a Big Beat dobgépeinek, Nick Drake akusztikus gitárjátékának, a fémhangzású zenei frázisoknak és mindenfajta tetszetős eklekticizmusnak. Elég jónak mondható. Brown vokális alkalmatlanságát az alkotás kivitelezése ellensúlyozza ugyan, de nem tudja helyrebillenteni a szöveg zagyva mivoltát. Ha nem figyeljük a szöveget, a *Golden Grates* méltó a nevéhez. Ha figyelünk a szövegre, az idegeinkre megy... **MG**

ÉRTÉKELÉS: Őrült hülyéskedés 7/10



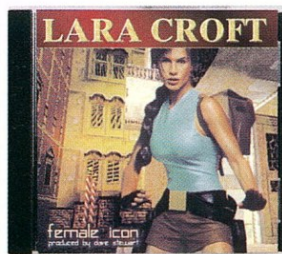
>>Már kapható a boltokban.>>

FAITHLESS

***Sunday 8pm – Saturday 3am Bonus Remix* (XIII BIS)**

Ügyes húzás volt ezt így piacra dobni...A két CD-t tartalmazó csomagban a *Saturday 3am* remix-válogatást az eredeti *Sunday8pm* albummal adják együtt. De ha már megvetted az első albumot, miért dobnál ki pénzt még egy ugyanolyanért? Ha meg nem vetted meg, valószínűleg úgysem szereted a Faithless-t. Zseniális! Hogy jó-e? Igen, óriási. Paul Van Dyk a *Bring My Family Back* pompás átdolgozásával, a Nightmares on Wax a *Killer's Lullaby* újrakeverésével járult hozzá az albumhoz. Azon hitetleneknek megtérítésére, akiket nem győzött meg teljesen ez a felkapott vallásos jellegű klubkultúra, a *God is A DJ*-t keverték újra három (szent?) részből. **DM**

ÉRTÉKELÉS: Valami kis zene hétvégére 7/10



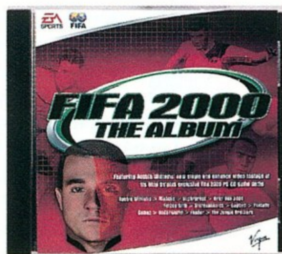
>>Már kapható a boltokban.>>

LARA CROFT

***Female Icon: Rhona Mitri As Lara Croft* (Naked Records)**

Nemcsak megalázóan zavarba ejtő, hanem határozottan hányingerkeltő is. Rhona Mitri a „D-listás" sztár – aki arról híres (hírhedt), hogy időnként Lara Croft-nak öltözik be – *Lara* nevében egy albumnyi zenét hordott össze Roy Wood-dal és Dave Stewart-tal. Így együtt kiollóztak pár zenei részt a játékból, valami dobpüfölést kevertek hozzá és előadták a legvisszataszítóbb dalszöveget, ami *valaha is hallottam*. „Itt jössz újra/Lábaidon nagy csizma." Hm? Ha meghallgatjuk a CD „felemelő" dalait a stílustalan *Raiders* nevű nyáladzástól kezdve a nevetséges című *Feel Myself* dalig, melyben Rhona/Lara érzékien „rappel" (olyan bizarrul hangzik, mint Ian Dury neve), megállapíthatjuk, hogy az albumnak nincsen semmiféle néven nevezhető zenei értéke. Bravó! **DM**

ÉRTÉKELÉS: Silány zagyvaság 0/10



>>Már kapható a boltokban.>>

VARIOUS ARTISTS

***FIFA 2000: The Album* (Virgin)**

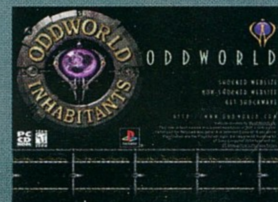
A világ legnagyobb videojáték-kiadója fogott egy nagy zsák popzenét, és kiadott egy negyven számot tartalmazó *FIFA* albumot. Az összeállításoknál fontos dolog, hogy mindegyik felvételt teljesen le kell keverni, mielőtt egy másik, az előzőhöz stílusában illeszkedő felvétel következne. Hogyan is gondolhatták a szerkesztők, hogy a rendkívül lágy hangzású *Born Slippy* után rögtön a dübörgő *Vindaloo-t* keverik be? Vagy Gay Dad *Joy* után illik-e Morcheeba *Part Of The Process*-e? Magától értetődik, hogy nem. Ha már ezekből nótákból megvan neked néhány, nem hisszük, hogy szükséged lenne az albumon található többi felvételre, bár Norman Cook tényleg kiemelkedő. Akkor már inkább üljünk vissza a New Radicals cserepadjára. Az albumhoz ajándékképpen magát a *FIFA 2000* demóját kapjuk. **DM**

ÉRTÉKELÉS: Kielégíti a tömegigényeket 6/10

WEBFIGYELŐ

A legújabb játékokról és sztorikról szóló weboldalak

„Hál Istennek nem kell többé játszanom ezzel az átkozott játékkal,..." sóhajtott fel a Florida állambeli Fort Lauderben lakó Billy Mitchell. Milyen játékkal? Mindenki kedvenc „szellemfalójával", a *Pac-Man*-nel. A megkönnyebbülés oka? Billy, aki munkaidőben csípős szószokat készít, egy new hampshire-i játékteremben elérte a maximálisan elérhető legmagasabb 3 333 360-as pontszámot. Kemény hat órájában került, hogy átjusson a 256 szinten, de – amint azt nagyon helyesen mondta – elsőnek kellett lenni. Igazad van Bill. A teljes történetet a következő helyen olvashatod el: **www.twingalaxies.com/pr-pac-man_world_record.html.** A hónap talán leginformatívabb játékokról szóló weboldala a **www.oddworld.com** címen található. Az *Oddworld* kvintettjében az *Abe's Oddysee* volt az első játék, és míg a PS2-re írt utód megjelenik, Lorne Lanning és társa egy teljesen felépített mitológiát varázsol elénk. Az alkotók megpróbálták elképzelni a földnél tízszer nagyobb *Oddworld* fejlődését. Olvasd el a Mudokans-

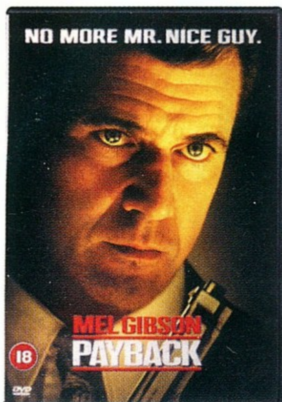


ok lerövidített történetét, akiknek megalkotását valószínűleg a 12. században élt tibeti szerzetesek ihlették. Igazán elbűvölő és egyben nyugtalanító olvasmány. Ha az ünnepi előkészületekhez szeretnél ötleteket kapni, keresd fel a **www.claus.com** című honlapot. Itt látogatást tehetsz Mikulás falujába, és megtudhatod, hogy hoz-e neked valamit az öregfiú ebben az évben. Hohohóóó...



A www.psmonline.co.uk felelős szerkesztője Dan Mayers.

A HÓNAP **DVD-I**



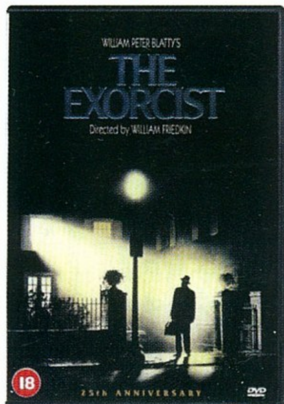
>>A *Payback* már kapható a boltokban.>>

PAYBACK

Richard Stark *The Hunter* című regényének adaptációjában az elpusztíthatatlan Mel Gibson egy Porter nevű kemény bűnöző figuráját alakítja. Hogy pontosabbak legyünk, a *Payback* tulajdonképpen John Boorman *Point Blank* című klasszikusának átdolgozott változata. A Gibson által alakított figurát bűntársa lelövi, majd sorsára hagyja. A film ezután Porter elszánt bosszújáról, és zsákmányból való részesedésének megszerzéséről szól. Az erőszak elkerülhetetlen, mikor Gibson a pénz utáni hajszában átküzdi magát a kínai maffia és a megvesztegetett zsaruk hadseregén. A film rengeteg érdekes figurája közül Gibson megismerkedik az ő egyetlen Lucy Lui-jával, aki egy szado-mazo stílust művelő prostituáltat alakít. Tetszett a kiváló funky-blues felvétel is. Bár a *Payback* nem egy klasszikus alkotás, azért jobb, mint a *Lethal Weapon IV*, vagy V., vagy VI. vagy… **JC**

EXTRÁK: Néhány borzalmas interjúrészlet

ÉRTÉKELÉS: Gibson már nem az a rendes gyerek…6/10



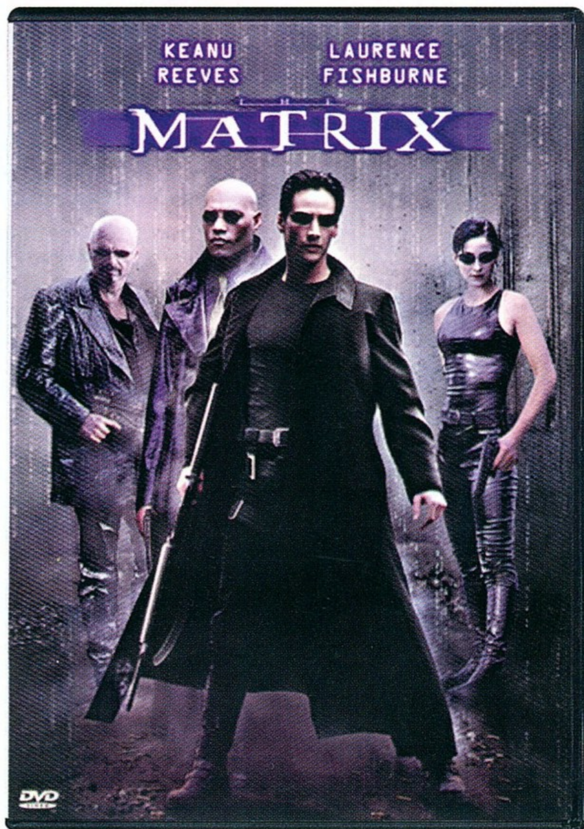
>>A *The Exorcist* már kapható a boltokban.>>

THE EXORCIST

A *The Exorcist* a hanghatásokon keresztül mutathatta be a közönségnek a horror, az igazi rémület világát. Ma már elég elavultnak tűnik, de azért még mindig érdemes leporolni. Annak idején a törzsön pörgő fejek és a rázkódó ágyak a moziból menekülésre késztették a közönség nagy részét, de aki kitartott, tanúja lehetett a bakfis Linda Blair démoni erőkkel való küzdelmének, miközben a katolikus pap (Max Von Sydow) lelkipásztori segítséget nyújtott. A vallási alapelvek megkérdőjelezése és a gonosz leleplezése biztosítja, hogy a filmnek még mindig van helye a Sátán DVD-lejátszójában… **DM**

EXTRÁK: Színhelyek bemutatása, dokumentumfilm, előzetesek, TV-s fellépések, interjúk, az eredeti befejezés, kommentárok, vázlatok és forgatási tervek

ÉRTÉKELÉS: Linda Blair boszorkányos vállalkozása 9/10



>>A *The Matrix* már kapható a boltokban.>>

THE MATRIX

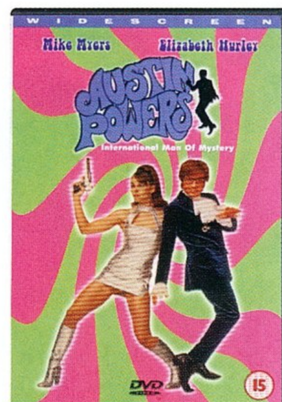


Milyen a *The Matrix*? Egyszerű, divatos film, mely egy kicsit sötét színben vázolja fel a föld jövőjét, mindemellett fenomenálisan megalkotott különleges effektekkel is dicsekedhet. Keanu Reeves egy számítógépes kalóz szerepét játssza, aki felfedezi, hogy a XX. századi világ, melyben él, nem más, mint egy gépek által létrehozott szimuláció, melyet azért hoztak létre, hogy emberi erőforrásokkal biztosítsák a XXII. század energiaellátását. Reeves annak rendje és módja szerint csatlakozik a lázadók csoportjához, akik megpróbálják visszaszerezni a földet. A számítógép által generált „ügynökökkel" való harc közben megtanulja, hogyan kell egyetlen szökkenéssel magas épületeket átugrani, vagy a golyók elől hatásvadász módon elugrani. A már kötelezőnek számító szélesvásznú kép mellett, a *The Matrix* a kiegészítő anyagok gazdag tárházát is felvonultatja, beleértve egy teljes órányi interjúsorozatot. Milyen a *The Matrix*? Kiváló! **JC**

EXTRÁK: Dokumentumfilmek, speciális effektek, titkok és még sok más…

ÉRTÉKELÉS: „Srácok" ez elsőrendű! 9/10

> **„A XX. századi világ egy gépek által létrehozott szimuláció, melyet azért alkottak, hogy emberi erőforrásokkal biztosítsák a XXII. század energiaellátását."**



>>Már kapható a boltokban.>>

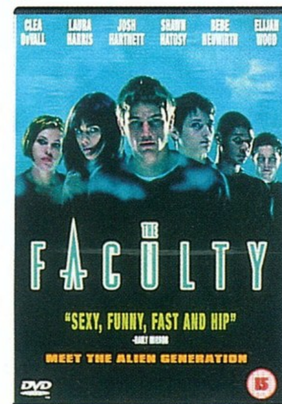
AUSTIN POWERS

INTERNATIONAL MAN OF MYSTERY

Mióta Roger Moore átvette James Bond szerepét, a műfaj készen állt arra, hogy paródiát csináljanak belőle. Erre 20 évet kellett várnunk, de megérte a várakozást. A cselekmény – ha ez annak nevezhető – éppen elég arra, hogy Austin Powers kikerüljön a mélyhűtőből és szerencsétlenségek egész sorának legyen okozója az időutazó balsorsával, Dr. Evil-el együtt. Látszik, hogy az összes szereplő élvezi a saját szerepét, melyet szándékosan pléhpofával játszanak el. Mike Myers fantasztikus, Liz Hurley tündököl. Egyetlen poént sem hagynak ki, kezdve a vizelde jelenetétől a könnyfakasztó vécés epizódig. **AC**

EXTRÁK: Kihagyott jelenetek, többfajta befejezés, kommentár, biográfiák, rövid jelenetek, előzetes

ÉRTÉKELÉS: Komikuszsenit láthatunk 7/10



>>A *The Facutly* már kapható a boltokban.>>

THE FACULTY

A tizenéveseknek szóló filmek hollywoodi feltámadását jelzi a múlt évben megjelent *The Faculty*, ami az egyik leggyengébb alkotásnak bizonyult. Ebben a sci-fi horrorban a történet színhelye egy átlagos amerikai gimnázium, ahol egy csapat deviáns gyerek felfedezi, hogy a földönkívüliek összeesküvést szőnek a világ fölötti uralom megszerzésére. A fiúk keményen cselekednek, míg a lányok sikoltoznak. Ez a film tulajdonképpen egy szégyentelen *hullarabló* mesén alapuló történet, amibe belezagyváltak a *földönkívülieket*. Úgy tűnik, hogy Roberto Rodriguez rendező és Kevin Williamson forgatókönyvíró egy új kultuszt akartak teremteni ezzel az alkotással. Ez nem sikerült, csak egy újabb hollywoodi horrorfesztivál jött létre, ami valami klassznak próbálja magát álcázni. Kudarcot vallott, de csak éppen hogy. **AC**

EXTRÁK: Válogatott jelenetek, interaktív menük, bemutató

ÉRTÉKELÉS: Eszement szórakozás 6/10

DOBD BE A ZSETONOKAT

Legfrissebb hírek az arcade-világból

Namco mostanában tett bejelentésével, mely szerint csökkenti az arcade jellegű játékainak kiadását, megrázkódtatást okozott az egész arcade világban. Ez nem feltétlenül rossz hír a PlayStation tulajdonosoknak. Az általános közvélekedés szerint a vállalat sokkal jövedelmezőbbnek találta a portgame-k kiadását, mint azt, hogy sorvadó arcade világot árassza el játékokkal. Ennek ellenére a Namco *Crisis Zone*-ja, melyet az októberi London's Preview kiállításon mutattak be, hamarosan megjelenik a játéktermekben. A világ másik részében a Capcom kiadta a *Strider Hiryu 2*-t, a tíz évvel ezelőtt nagy népszerűségnek örvendett platform játék felújított változatát.



A legújabb verzió egyesíti a 2D-s és a poligonizált grafikai elemeket. A főszereplő népszerűsége miatt valószínűleg sikerre számíthat Japánban, de a PS-re kiadott változatról még nincsenek bővebb információink. A counter-top-ot és touchscreen-t igénylő játéknak nincs nagy piaca Nagy-Britanniában, ennek ellenére a Midway reménykedik, hogy a játékaihoz mellékelt *Playboy* „erotikus tartalmával" legyőzi az ellenállást. Kapjuk kezünkbe a joystick-ot, srácok!

Eközben még ebben a hónapban is forró a helyzet a játéktermekben. Namco: *Tekken Tag Tournament* (az összecsapások a játék minden részében sokkal hevesebbek lehetnek, mint a TV képernyőjén folyó akciók), SPI: *Harley Davidson* és Konami: *Silent Scope* (vegyük be a füves dombot, és engedjünk szabad utat az antiterrorista zűrzavarnak).



Az arcade világ legújabb pénzbedobós játékai c. rovat szerkesztője Alex Tanner.

Astérix & Obélix

A KILENCVENES ÉVEK LEGNAGYOBB EURÓPAI FILMSIKERE DECEMBER 23-TÓL A MOZIKBAN!











A FLAMEX forgalmazásában a RENN PRODUCTIONS a RENAULT HUNGARY támogatásával bemutatja CLAUDE BERRI filmjét CHRISTIAN CLAVIER GERARD DEPARDIEU ROBERTO BENIGNI „ASTERIX & OBELIX versus CAESAR" A forgatókönyvet írta és a filmet rendezte CLAUDE ZIDI ALBERT UDERZO és RENÉ GOSCINNY karakterei felhasználásával Dialógusok GÉRARD LAUZIER További szereplők MICHEL GALABRU CLAUDE PIÉPLU DANIEL PRÉVOST PIERRE PALMADE LAETITIA CASTA ARIELLE DOMBASLE SIM MARIANNE SÄGEBRECHT GOTTFRIED JOHN JEAN-PIERRE CASTALDI JEAN-ROGER MILO JEAN-JACQUES-DEVAUX Zene JEAN-JACQUES GOLDMAN és ROLAND ROMANELLI Gyártó JRG és RENN PRODUCTIONS Fényképezte TONY PIERCE-ROBERTS Díszlet JEAN RABASSE Jelmez SYLVIE GAUTRELET Vizuális effektusok PITOF Vágó NICOLE SAUNIER/HERVÉ DE LUZE Hang HENRI MORELLE/FRÉDÉRIC DUBOIS/VINCENT ARNARDI/THIERRY LEBON Produkciós vezető LÉONHARD GMÜR (MÜNCHEN) / PATRICK BORDIER (PÁRIZS) Executive producer PIERRE GRUNSTEIN Associate producer THOMAS LANGMANN FRANCIA-NÉMET-OLASZ kooprodukció a CANAL+ valamint a CENTRE NATIONAL DE LA CINÉMATOGRAPHIE közreműködésével







A film magyarországi forgalmazását a EURIMAGES, a UNIFRANCE FILMS és a FRANCIA INTÉZET (Budapest) valamint a RENAULT HUNGARY az RTL KLUB a DANUBIUS RÁDIÓ és a PEPSI támogatta.
A film zenéjét kiadja a SONY MUSIC





LETÖLTÉS

FEL, LE, UGORJ, TÜZELJ, VÁRJ ARRGGHHH... LÉGY ÜDVÖZÖLVE AZ EHAVI CD-MELLÉKLET OLDALAIN





SZERKESZTETTE:
Catherine Channon
Disc@psmonline.co.uk

Azt mondják, a jóból is megárt a sok. Nos, ha a demok fánkok volnának – és egy bizonyos fokig azok is –, a *PSM* állkapcsa már görcsben állna a *Gran Turismo 2* és a *Crash Team Racing* nyújtotta örömök után, amik több négykerekű szórakozást nyújtanak, mint egy Ferrarikkal teli garázs. *FIFA 2000, This Is Football, NBA 2000...* E hónapban a sportra is rákattantunk, sőt, még a tiszteletreméltó *Pong* is befért a focik közé. A többiről csak annyit, hogy résen kell lenned a *Rainbow Six*-ben és a *Jade Cocoon*-ban egyaránt. Ahogy az egyszeri ember is mondta egykoron: „Ezzel a lemezzel tönkreteszünk". Na jó, valójában senki sem mondott ilyet, de azért értitek...

Catherine Channon

A LEMEZ HASZNÁLATA:

Betöltés után a ← és → gombokkal scrollozhatsz végig a játékok listáján. A kívánt demo elindításához a ⊗-t használhatod – némelyik demo után resetelned kell.



Válhat-e a legjobb PS-s versenyjáték még jobbá? Nézd csak meg...

Gran Turismo 2

■ KIADÓ:	SCEE
■ MŰFAJ:	Autószimulátor
■ VERZIÓ:	Játszható demo

A CD-nket megtisztelő legjobb autós játék végre visszatért. Meglepő módon annak ellenére, hogy többet beszéltek róla, mint a *Paula és Paulina* eseményeiről valaha, kevés részlet került napvilágra a múlt havi számig. Mindenki nyugodt lehet, a Polyphony elvégezte a munkáját – a grafika simább, mint az aludttej, és az ellenállhatatlan *GT* játékmenet még mindig ugyanolyan vonzó. Hogy mennyire voltunk izgatottak, amikor ez az aranyos megérkezett hozzánk? Csak egy kicsit...

A demo Arcade módjában egy országúti versenyen vehetsz részt. Az autók kiválasztása a verseny típusától függ – a B osztályban a Fiat Coupe, az A osztályban a Mustang GT vagy a Mitsubishi Lancer érhető el. Ha a kocsi színét hozzád illőbbre szeretnéd változtatni, használd a ↑-t vagy a ↓-t az autókiválasztó-képernyőn.

■ Irányítás:

↑ ↓ ← →:	kormányzás
Analóg:	kormányzás (bal kar)
⊗:	gyorsítás
◎:	kézifék
△:	tolatás
□:	fék
L1:	hátsó nézet
R1:	nézetváltás
L2:	sebességváltás le (csak kézi váltónál
R2:	sebességváltás fel (csak kézi váltónál
START:	pause

■ Egyéb jellemzők:
Minden, amit a demoban láttál, elérhető lesz a teljes verzióban. Scrollozz keresztül a *Gran Turism Mode* opcióin, hogy lásd, mi minden áll rendelkezésedre, vagy dőlj hátra, és hagyd, hogy magától játsszon a Demo mód.



■ További info:
A következő számban teljes leírás lesz majd, úgyhogy ne felejts elrobogni (hehe) a legközelebbi újságoshoz. Ha még több *GT2* infora vágysz, lapozz a 20.oldalra.







Hihetetlen animáció, csúcs kommentár és a tömeg reakciója teszik teljessé a futball-élményt a *FIFA 2000*-ben.





Crash és barátai újból szembeszállnak a gonosz Neo Cortex-szel. A pálya most a gyors és dühös versenyé...



FIFA 2000

- **KIADÓ:** Electronic Arts
- **MŰFAJ:** Futballszimulátor
- **VERZIÓ:** Játszható demo

Az EA eddig folyamatosan a karácsonyi listák élén állt, és úgy tűnik, most ez újból sikerülni fog a *FIFA 2000* segítségével. Exkluzív demonkban Motty kalauzol végig az évszázad visszavágóján – a Bayern Münchent legyőző Manchester United színeiben indulhatsz majd; ebben a verzióban az első félidő játszható végig – ahhoz, hogy a mozgalmas második félidőn is részt vehess, el kell zarándokolni a legközelebbi PS-szaküzlet játékrészlegébe…

Irányítás:
- △: sprint
- ○: lövés/szerelés
- ⊗: passz/játékosváltás
- □: emelés/becsúszó szerelés
- R1: védekezés



■ Egyéb jellemzők:

A teljes verzióban 450 csapat áll rendelkezésre, ebben benne van 40 örök kedvenc. Játszhatsz még egy Bajnokok Ligája-szerű évadot is, amiben benne vannak a főbb – európai, EA, liga – kupák.

■ További info:

A PlayStation Tipp Magazin egy teljes leírást tartalmaz.

Crash Team Racing

- **KIADÓ:** SCEE
- **MŰFAJ:** Gokart-verseny
- **VERZIÓ:** Játszható demo

Miután egy több hetes, *Speed Freaks*-szel eltöltött szünet után végre újból sikerült volna munkába állnunk, megint munkabeszüntetésre kényszerülünk, hiszen megérkezett a *Crash Team Racing*. A kritikusok által is elismert és szeretett Bandicoot készítői kitértek a megszokott kerékvágásból, hogy egy más, gyorsabb területre kalandozzanak el – természetesen nem felejtették el magukkal vinni kedvenc narancssárga szőrű hősüket sem. Miután megszökött platformvilágából, dr. Neo Cortex ördögi tervet forral a világ leigázására, és csak a leggyorsabb versenyző állíthatja meg… Crash és autómániás barátai.
A *GT2*-nél jóval emberbarátibb megoldás, hogy a demoban nem csak egy- vagy kétjátékos, hanem négyjátékos mód is szerepel. A power-up-ok és a fegyverek segítségével legyalulhatod ellenfeleidet a pályáról; pörgesd fel a lóerőket, csatold be az öved – induljon a verseny!

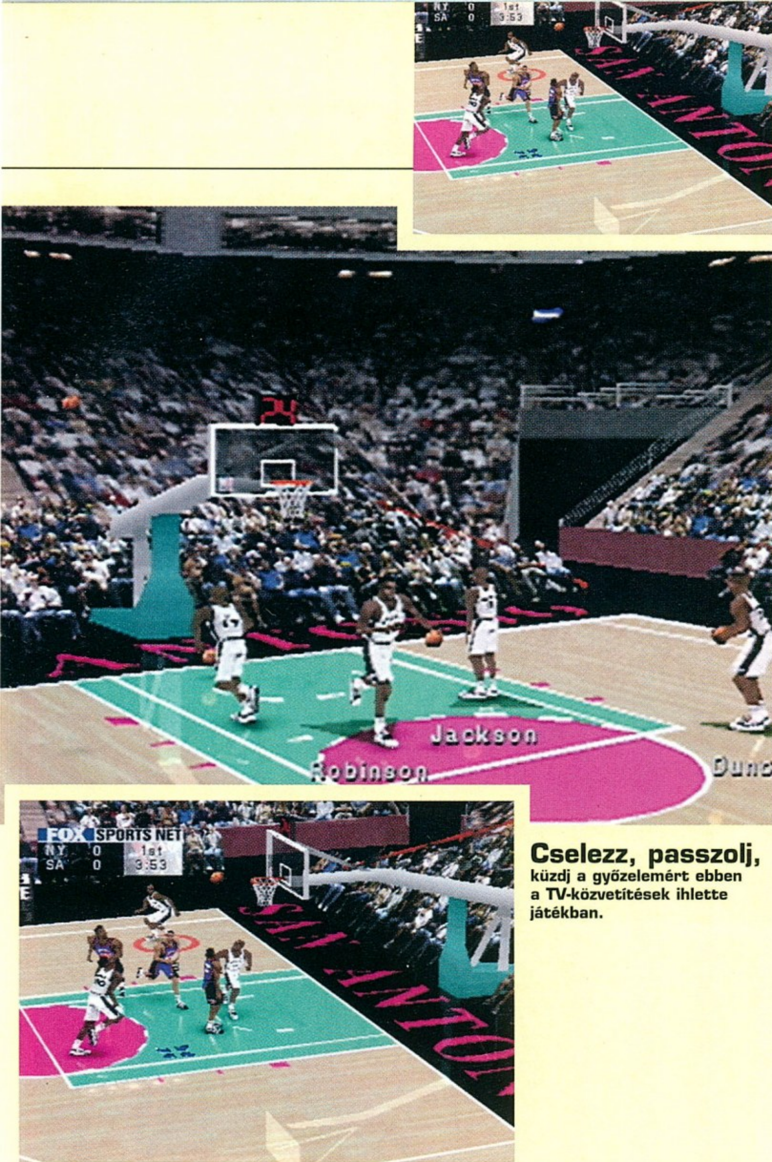
■ Irányítás:
- ⊗: gyorsítás
- ←/→: kormányzás
- ↓: hátramenet
- □: fék
- ○: power-up/fegyver használata
- △: térkép/sebességmérő közti váltás
- L2: nézetváltás
- R2: hátsó nézet
- L1/R1: ugrás
- ←/→: csúszás

■ Egyéb jellemzők:

A teljes verzióba annyi mindent sűrítettek bele, hogy kevés volna a hely felsorolni, mindenesetre tartalmaz 20 új pályát, a járgányok fejlesztési lehetőségét, és egy forradalmi négyfokozatú gyorsítást.

■ További info:

A teljes leíráshoz lapozz vissza a 34. oldalra!



Cselezz, passzolj, küzdj a győzelemért ebben a TV-közvetítések ihlette játékban.

NBA 2000

- **KIADÓ:** Activision
- **MŰFAJ:** Kosárlabda szimulátor
- **VERZIÓ:** Játszható demo

Mivel az olyan óriások, mint az EA és az Acclaim már régóta foglalkoznak kosárlabdás játékokkal, a Fox Sports (a Sky Sports államokbeli megfelelője) mellett az Activison is új trükköt dobott be: a meccsközvetítéseket az utolsó részletig – ideértve a kosárcipők padlón való csikorgását is – visszaadó programot készítettek. Demonkban a San Antonio Spurs-szel vagy a neves New York Knicks-szel játszhatsz. A játékban bármikor végigscrollozhatsz a játékosaid adatain, hogy megtekinthesd erősségeiket, gyengéiket, vagy akár pillanatnyi fáradtságukat. Hogy valósághű-e? Ó, igen…

Irányítás:

- L2: játékos kiválasztása
- L1: ugrás a játékosra
- R1: játékos nevének kijelzése
- R2: passz-ikonok

Támadás:

- ○: A dobáshoz lenyomva kell tartani; az ugrás ívének tetején elengedve lesz a legoptimálisabb.
- ⊗: passz. ↑↓←→-lal irányítható.
- □: beijesztés
- △: futás közben: rövid sprint

Védekezés:

- ○: ugrás. Ezután levegőben lenyomva blokkolás
- ⊗: labdához legközelebb álló játékos kiválasztása
- □: labda elvétele
- △: futás közben: rövid sprint

Egyéb jellemzők:

A teljes verzióban mind a 33 NBA csapat (összesen 340 játékos) játszható.

További info:

Leírás a következő számban és előzetes az előzőben (06) 49.oldal.



Tom Clancy bestsellerének PS-átirata. A feladatod rajtaütni Ramon Calderon-on, a dél-amerikai kábítószerkereskedőn.

Rainbow Six

- **KIADÓ:** Take 2 Interactive
- **MŰFAJ:** Akció/kaland
- **VERZIÓ:** Játszható demo

Ebben a – Tom Clancy regényén alapuló – első-személyű lövöldözős stratégiában a feladatod a Sun Devil kódú hadművelet végrehajtása. Amerikai és brazil állampolgárokat raboltak el egy Amazon-menti építési területről; a közelben tartják őket fogva, Ramon Calderon, az ismert kábítószerkereskedő erődjében – őket kell kiszabadítani minimális civil veszteséggel. A két fő cél a túszok megmentése és Calderon eliminálása. Megjegyzés: a hírszerzés jelentései szerint Calderon erődjét jól őrzik. Automata fegyveres őrök ellenőrzik a ház belső és külső területét. A túszok a pincében lesznek, Calderon hálószobája a második emeleten van.

Irányítás:

- SELECT: térkép
- △: ugrás
- □: tűz
- ⊗: guggolás
- ⊗: újratöltés
- L1: váltás
- L2: automata futás ki/be (lövész módban)
- R1: nézés fel (infra nézet)
- R2: nézés le (nézőpont középre)

Egyéb jellemzők:

A teljes verzióban egy háromtagú kommandóscsapatot irányíthatsz, akik az amerikai kormánynak végeznek más egységek által megoldhatatlan feladatokat (például az amerikai elnökön tartani a nadrágját). 15 küldetést kell befejezned ahhoz, hogy megtudhasd az egész történetet, és rájöhess, miért ez a csapat a világ utolsó reménye.

További info:

Leírása egy későbbi számban.

Jade Cocoon

■ KIADÓ: Crave Entertainment
■ MŰFAJ: RPG
■ VERZIÓ: Játszható demo

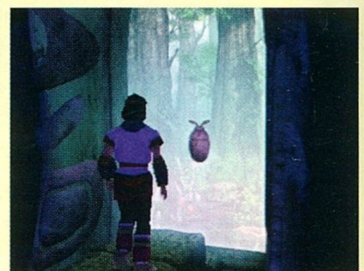
A demot érdemes azzal kezdeni, hogy beszélsz a falu összes lakójával. Mire a fecsegés végére érsz, remélhetőleg megismered a *Jade Cocoon* történetét, és tudod, mit kell tenned. Ezután le kell feküdni aludni. Felkelés után szerezd meg a kulcsot a kilátótoronyból, aztán irány az erdő. Itt számos szörny támad majd meg; a többire neked kell rájönnöd...

■ **Irányítás:**
↑↓←→: mozgás a képernyőn látható opciók között
◎: részletes információ
L1: üzenet küldése
⊗: kiválasztás
△: kilépés

▢: felszerelés újrarendezése
R1+R2: oldalak közti váltás

■ **Az erdőben vagy épületekben:**
↑: előre
↓: hátra
←: fordulás balra
→: fordulás jobbra
◎: állapotképernyő megjelenítése
△: futás
L2: futás
⊗: beszélgetés, tárgyak felvétele, ajtók kinyitása
↑+▢: futás

■ **Egyéb jellemzők:**
A demo csak egy töredéke az eredeti játéknak, és így is többórányi szórakozást biztosít.

171 szörny vár rád a teljes verzióban – kapd el őket, fejleszd őket, barátkozz össze velük, vagy idézz egy párat, hogy melletted harcoljanak. Kinek kell a *Pokemon?*

Pong

■ KIADÓ: Hasbro
■ MŰFAJ: Retro game
■ VERZIÓ: Játszható demo

Bármely játék, amely megváltoztatja a történelmet úgy, hogy két háromszög és egy kör van a képernyőn, megér egy misét. A Hasbro most ezt nyújtja – a videojátékok nagyapjáról van szó, egy kis jelenkori varázslással. A demoban kettő játszható a számtalan új szint közül: az egyik egy jégvilágban játszódik, ahol pingvinek zaklatják az embert, a másik pedig egy futballpálya; mindkettőt max. négy játékossal lehet játszani. A cél: a ↑ és ↓ gombok használatával megakadályozni, hogy a labdád kimenjen a képernyőről; power-up-ok teszik a játékot még izgalmasabbá.

■ **Irányítás:**
⊗: power-up használata

■ **Egyéb jellemzők:**
A teljes verzióban számtalan pálya található majd.

■ **További info:**
A *Pong* leírását a következő számban olvashatjátok.




Éld újra a korai videojátékok idejét a Pong felújított változatában; egyszerre négyen versenyezhettek majd füvön és jégen!

This Is Football

■ KIADÓ: SCEE
■ MŰFAJ: Football sim
■ VERZIÓ: Játszható demo

A Egy másik nagyszerű focijáték is kipróbálható ebben a hónapban; az SCEE régóta várt szimulátoráról van szó.

■ **Irányítás:**
Támadó
⊗: rövid/közepes passz (duplán: egy-kettő)
◎: gáncs/hosszú passz
▢: lövés
△: sprint (nyomva tartva labda előrepöccintése)
⊗+↑: keresztátadás

Védekező
⊗: szerelés – blokk
◎: szerelés – rúgás
▢: becsúszás
R1: védőjátékos váltása

Minimális számú gombbal el lehet irányítgatni a *TIF*-et, de természetesen van egy csomó plusz mozdulat – próbálkozz dupla gombnyomással, gombnyomás+nyomva tartással, vagy sima nyomva tartással.

■ **Egyéb jellemzők:**
Sok egyéb mellett a teljes verzióban 8-játékos mód is lesz...

■ **További info:**
Passzolj vissza a 36. oldalra a leírásért.



A videojelenetek közben (mint a gól, vagy a bedobás) a ⊗ vagy ◎ gombokkal hozhatod játékba a labdát. A SCEE gyönyörű játékának nem csak a külseje szép.

Videó Galéria

VESS EGY RÖVIDKE PILLANTÁST ARRA, HOGY MIT TARTOGAT A JÖVŐ A PS SZÁMÁRA – A *PSM* RENDSZERES KÖZVETÍTÉSE A HOLNAP JÁTÉKAIRÓL.

Atariland compilation

■ KIADÓ:	Hasbro
■ MŰFAJ:	Retro
■ VERZIÓ:	Videó

A Hasbro összevont videója a játékkorszak színe-javát fogja össze. Megtalálható itt a *The Next Tetris*, egy klasszikus logikai játék, amely garantáltan odaszögez majd a képernyő elé. A *Q-Bert* egy furcsa arcade kedvenc a '80-as évekből, amely a négyzetek színezésének egyszerű, de hatásos koncepcióján alapszik. A *Missile Command* egy lövöldözős, amelyet egyetlen magára valamennyire is adó gamernek sem szabad kihagynia. És végül, de semmi esetre sem utolsó sorban a *Glover*, ahol egy nagy dolgokra hivatott varázskesztyű játssza a főszerepet. Rendben van...

■ Egyéb jellemzők:
A játékok Karácsony környékén jönnek majd ki.

■ További info:
A leírásokat a *PSM* elkövetkezendő számaiban olvashatod!







Az Atari-s klasszikusok újra itt: *Glover* (fent), *Q-Bert* (balra), *Missile Command* (fent)

A KÖVETKEZŐ HAVI DEMO CD-N

JÁTSZHATSZ A *BUZZ* BEMUTATKOZÓ VERZIÓJÁVAL!

- ***TOY STORY 2***
- ***SLED STORM***
- ***MTV SNOWBOARDING***

PLUSZ: *NHL 2000*, *V-RALLY 2* *GRAN TURISMO 2* (EXKLUZÍV HANGANYAG-VIDEO), ***WORMS ARMAGEDDON***, ÉS MÉG SOK MÁS!









A következő havi CD-nk a végtelenbe repít – sőt tovább. A *Toy Story 2* demoról van szó...

SZÓRD BE

A legújabb pénzbedobós játékautomaták

Az ősz másról sem szól, mint üzletről – a fő videojáték-gyártók világszerte ekkor mutatják be termékeiket a szakkiállításokon. Hagyományosan a legfontosabb ezek közül a tokiói JAMMA, amely minden év szeptemberében kerül megrendezésre. A Namco első számú csodafegyvere a *Time Crisis* folytatása, a *Crisis Zone* volt. A játéknak része a Namco pedálirányítású fegyverkonstrukciója, de most géppuskát kell használnunk pisztoly helyett. Hogy ez azt jelenti-e, hogy a konzoltulajdonosoknak új kiegészítőre kell beruházniuk, még nem nyilvánvaló. Konzolmegjelenésről még nem tudni, de a program bizonyosan befutó lenne a PlayStation 2-re.



A Namco két másik játékkal is kijött. Az egyik a *Quick & Crash*, amely lövöldözős játék, s egy robbanó bögrét használ kegyelemdöfésként. Bár igen addiktív program, nincs meg benne az a mélység, amely az otthoni felhasználót is vonzaná. A *World Kicks* a legnépszerűbb sport, a foci öt öt elleni változata, a játékosoknak pedig egy igazi, bár szekrényhez rögzített futball-labdát kell rúgniuk a passzok és a lövések kivitelezésekor. Nem az előszobába való eszköz. A Capcom a *Spawn: In the Demon's Hand*-del jött ki. A játékot játszhatja egy, illetve két személy, death match mód is rendelkezésre áll. A *Spawn* alkotója, Todd McFarlene pedig bejelentette, hogy a *Spawn* 2001-ig a PS2-re is megjelenik majd. Figyeljétek rovatunkat...



Colin Operative
a szerkesztőség titkos arcade-szakembere

A fejlesztői pokol

Szöveg: **Nick Ellis**
Illusztráció: **Stuart Harrison**

A TÖRTÉNET EGYRE KOMOLYABBÁ VÁLIK, AHOGY NICK ELVESZTI A JEGYZETEIT, ÉS PHIL KIRÚGJA A „SCHWING" NEVŰ MAJMOT



Srácok! A múlt hónapban már írtam a cégemről, az Exodusról, és a *Játék* munkacímű program terveiről; nos, leendő játékfejlesztők, olvassatok tovább!

Október 19. kedd
Még mindig rágódom az előzetes tervekről készített jegyzetek hollétén. Amikor megkérdeztem szellemes szobatársamat, Ed-et, hirtelen visszalökte a kezében tartott dobozt a konyhaszekrénybe, és azt mondta: „Mit zaklatsz ezzel állandóan?! Eszem én a te büdös jegyzeteidet?." Most kérdeztem először – kissé túlspirázta a dolgot.

Október 20. szerda
Phil, a producer, behívott meghallgatásra néhány játéktesztelőt, és megkért, hogy üljek be én is. Szükségtelen mondani, hogy kapva kaptam a lehetőségen. Meglepett, hogy jött egy Erica nevű, feltűnően csinos lány (20 körül, rövid, fekete haj). Kezdtem reménykedni. Azzal nyitott, hogy rengeteget játszik a barátja PS-én... Phil elmagyarázta, hogy a tesztelés nem csupán játékból áll (egy csomót kell jegyzetelni, és megszállott pizzaevővé kell válni). Erica azt válaszolta, hogy a főiskolai filozófiaórákon nagy gyakorlatot szerzett jegyzetelésből, vagy pizzaevésből, már nem emlékszik pontosan. Jó válasz volt, de végül Phil egy 17 éves srácnak adta az állást, aki egy nálánál kábé ötször nagyobb nadrágban jelent meg, sok pattanással.

Október 21. csütörtök
Megtaláltam a jegyzeteim az egyik polcon a konyhában! Bizonyos, hogy már néztem ott előzőleg is; ez egyre különösebb...

Október 22. péntek
Végre sikerült összeülni egy komolyabb megbeszélésre. Na jó, inkább csak egy találkozóra, ahol eldöntöttük, mikor lesznek a megbeszélések. Egy játék fejlesztése több alapvető fontosságú lépésből áll, mielőtt még a tulajdonképpeni fejlesztői megbeszélésekre kerülne a sor. Az egyik művész hozott néhány főszereplő-vázlatot. Volt egy rendkívül eredeti Schwing nevű majom, baseballsapkában. A másikuk egy pimasz külsejű macska, Hajbunda. Phil véleménye az volt, hogy a majom már kicsit lejárt dolog, a macskák pedig szerinte inkább szőrbundát viselnek haj helyett, viszont mindkét állatfaj már 1978-ban kiment a divatból, mint játék-főhős. Phil rátapintott a lényegre. Megmutattam a saját verziómat, egy Lothar elnevezésű faragatlan, sörivó, gyorsétteremi kaján élő kutyát. Phil legyintett. Phil egy bunkó, akinek lövése sincs az egészről.

Este
A törzshelyünkön, a Szomjas Tevében a három kóder, én és Ant (a lakásból) komoly ivászatot rendezünk, miközben a szereplőkről beszélgetünk. Ant azt mondja, neki Lothar tetszik a legjobban; ekkor eszembe jutott, hogy meg sem mutattam neki. „Nem vagyok egy Charlie Chan, de most lebuktál!" – mondom. Azt válaszolja, hogy látta a jegyzeteket a polcon, de nem hiszek neki. A lemezautomatán túl sokszor teszi fel a Leftfield-et, és részegen veszekszünk egy kicsit; a lakásba érve a vita elcsendesül.

Október 23. szombat
Abszolút rémálom! Ed későn jött haza, és szétverte a szobáját – összetörte a lemezjátszóját, meg minden; valami a barátnőjével kapcsolatban. A főbérlőnk bejött a lakásba, és meglátta a romokat. Senki sem akarta bemártani a másikat, márhogy kié a szoba, így mindannyiunkat kirúgott. Még el se kezdtük a játékot, és máris az utcára kerülök?...

A KÖVETKEZő HÓNAPBAN: Megszületik *A játék* főszereplője és egy technikai demo! Az életem és a munkám egybefolyik, ahogy időlegesen az irodába költözöm.

A KÖVETKEZŐ HÓNAPBAN...

TOY STORY 2

A BUZZ LIGHTYEAR ELREPÍTI A PLAYSTATION-T A VÉGTELENBE, ÉS MÉG ONNAN IS TOVÁBB

VILÁGON EGYEDÜL CSAK ITT!
JÁTSZHATÓ DEMO ÉS TELJES LEÍRÁS.

Disney · PIXAR
TOY STORY 2

PLUSZ! *Tomorrow Never Dies* • Exkluzív interjú a *Resi 3* terroristáival, a Capcom-mal • *Cool Boarders 4* • 2000-s előzetes • *Fighting Force 2* • *Die Hard Trilogy 2* • PS2 hírek • *Messiah*... és még sok más!

A KÖVETKEZŐ SZÁMOT KERESD JANUÁRBAN AZ ÚJSÁGÁRUSOKNÁL!

JÁTSZANI IS ENGED...

J Á T S Z T A M

JÁTSZANI IS ENGED...

06

HÍREK • SZEMLE • ELŐZETESEK • EXKLUZÍV DEMÓK, A VILÁG LEGKERESETTEBB VIDEÓJÁTÉK-MAGAZINJA

ÚJ FORMA!

Hivatalos Magyar

Ára: 1990 Ft

06 SZÁM

PlayStation® Magazin

1999. DECEMBER

TOMB RAIDER • GTA 2 • PS2 ÚJDONSÁGOK • COLIN MCRAE RALLY 2 • CRASH TEAM RACING

EXKLUZÍV ELŐZETES ÉS JÁTSZHATÓ DEMÓ:

LARA!

A BOMBANŐ VISSZATÉRT – ÚJRA. ÚGY TŰNIK, A LAST REVELATION LETT AZ EDDIGI LEGJOBB TOMB RAIDER EPIZÓD

SZEMLE

TOMB RAIDER: TLR
MISSION: IMPOSSIBLE
CHAMPIONSHIP MOTOCROSS
FA PREMIER MANAGER
WAR OF THE WORLDS
SPYRO 2
UEFA STRIKER
40 WINKS
LEGO RACERS
F1 '99
GTA 2

PLAYSTATION2

On-line akciók, DVD filmek és minden idők legjobb videójátékai – de komolyan.

KÉMKEDŐK

Fegyverek, trükkös gépek, lányok – játék. Kémkalandok Playstationnel.

GRAN TURISMO 2

Keréknyomás rendben, tank feltöltve, tuning a helyén... Rajt! (Újra.)

SZIGORÚAN TITKOS

16 oldal agykímélő megoldásokkal tippekkel, és titkokkal

...ETEN

...5... Ésatöbbi.
...agy játékshowra.

...N MCRAE RALLY 2 ■ GRAN TURISMO VIDEÓ
■ WU-TANG HÍREK ■ WAR OF THE WORLDS ■
TOMORROW NEVER DIES - A KÉMREGÉNY

PlayStation

JÁTSZHATÓ DEMÓ 9

PAL

VILÁGPREMIER ÉS JÁTSZHATÓ DEMÓ

TOMB RAIDER

THE LAST REVELATION

PlayStation Magazin

AZ ELSŐ KÉPEK - VIDEÓRÓL

GRAN TURISMO 2

A SÁRKÁNY KÖZBELÉP!

SPYRO THE DRAGON 2

JÁTSZHATÓK MÉG!

MISSION: IMPOSSIBLE / FIGHTING FORCE 2 / DESTREGA / KILLER LOOP / MILLENNIUM SOLDIER
KINGSLEY / CHAMPIONSHIP MOTOCROSS / JIMMY WHITE'S CUEBALL (EXKLUZÍV VIDEÓ)

PlayStation

